昭和63年 7月 1 日発行(毎月 2 回第1・第3金曜日発行)第 3 巻第13号通巻50号　昭和61年 7月11日第 3 種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本

カイの冒険 THE QUEST OF KI





特集★必勝テク道場

究極ハリキリスタジアム

この夏の超人気野球ゲームのすべてをキミに教えます。
これさえ読めばぜったい勝てるっ!!

★夏の新作全紹介!!
三国志・中原の覇者／太陽の神殿／燃えろ!!プロ野球'88決定版／リサの妖精伝説／じゃりン子チエ／霊幻道士／マニアックマンション／ビッグ・チャレンジ柔道選手権／超惑星戦記メタファイト

★好評連載中!!
シミュレーションゲーム入門講座／小説ウィザードリィ・ウィズ友の会／PCエンジンクラブ／アドベンチャーゲームQ&A

1988 Vol.13
7月1日号


あの興奮を、もう一度。
今日のヒーローは、キミしかいない。
小林　充くん
〈ポジション：レフト〉
昭和51年5月12日生まれ（12歳）。立川市曙町出身。現在は立川市にあるT小学校の6年生。好きな授業は、体育。好きなスポーツは、野球・ボクシング。チャンスにはめっぽう強い3番バッター。
究極ハリキリスタジアム　TV-CM好評放映中！ササエさん　フジテレビ系毎火曜日夜7時～7時30分、パオパオチャンネル　テレビ朝日毎月曜日夕方6時～6時50分、ホワッツマイケル　テレビ東京毎金曜日

ファミリーで鍛えたウデで、ハリキッて遊ぼう。

選手強化バックアップシステム装備

究極ハリキリスタジアム

ファミリーコンピュータ用ROMカセット

腰を抜かすゲーム内容…名解説 ストロボアクションVTR

その日の素晴らしいプレーをストロボアクションVTRで再現。

あの有名人の名解説も付いてるゾ！





遂に野球ゲームは、究極を迎えた。

1. 手にいれた成長ポイントを各選手にふりわけて(打力・走力・スタミナ・投力など)、個性的なチームがつくれる**選手強化システム**がついている。
2. パスワードの入力で友達のつくったチームとなんと**遠征試合**ができる。
3. **牽制スクロール、ジャンピングキャッチ、回転キャッチ**など、かつてないファインプレーが体験できる。
4. 試合の後には、その日のプレーを**VTRで再現**しながらあの人が**名解説**までしてくれるなど。このほかにもまだまだ魅力がいっぱいだ。

キミもタイトーの広告に出てみないか。

タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！

あて先：〒100 千代田区内幸町 2-2-3 日比谷国際ビル 10Fタイトーファミコン事務局

球場前の「泊まり込み」はご遠慮下さい。

いよいよ発売まであと11日

※この日数は雑誌ファミコン必勝本の発行日をもとにしています。

話題騒然、予約殺到！

究極のゲーム、いよいよ登場



夜7時～7時30分

撮影協力:西武球場

6月28日発売

標準小売価格5500円

楽・し・さ・を・演・出・す・る

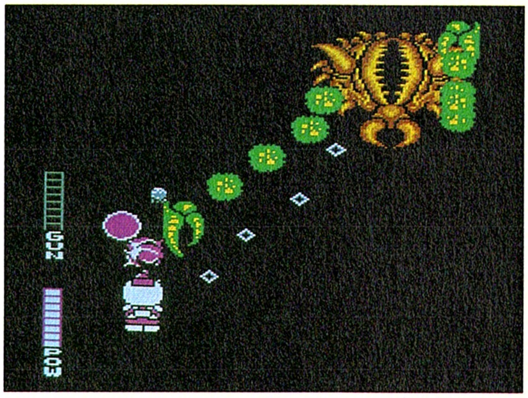
株式会社タイトー®

本社　東京都千代田区平河町2-5-3　〒102

タイトーファミコン情報局　東京☎(03) 239-4000

高松☎(0878) 33-6340

ファミコン必勝本 Vol.13 7月1日号 もくじ



ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

読者の皆さんはもちろん、メーカーからおもちゃ屋さんまで、注目度No.1のこのコーナー。毎号めまぐるしく変わる順位を予想してみるのも楽しいゾ。



今回の注目ソフト

2週連続トップの「ハリスタ」に続いてトップを狙う「ベストプレープロ野球」。監督になって選手を動かすSLGだ。

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.12のアンケート・ハガキより──

さあ、いよいよ野球ゲームの発売ラッシュがスタートだ。まず皮切りは「究極ハリキリスタジアム」。何を隠そう前回の集計ではイキナリの1位になってしまったのだ。これからの順位争い＝野球ゲーム争いになるか？ ペナントレースの順位争いとともに、気になるところ。これにキャラクターゲームがからんで今後のTOP30は展開しそうですね。

ハリ・スタ連続第一位！ファンの熱意の1943！注目のめぞん一刻！

前号に続いて今号も第一位の座にはタイトーの究極ハリキリスタジアムが輝やいた。乱戦模様の野球ゲームもようやく落ち着いてきたかのように見えるが油断大敵。アスキーのベストプレープロ野球も通好みの渋さが受けてかしっかり4位につけている。発売を直前にして1943が2位。カプコン・ファンの根強さもおもわず拍手ものですね。キャラの強さでめぞん一刻。今後の伸びはいかに。真田十勇士もよくがんばった。ナムコの新作ラッシュもどれが伸びるか次号が楽しみ。三国志が健闘しそうな気配ですね。



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	究極ハリキリスタジアム	タイトー	288
2	9	1943	カプコン	112
3	8	めぞん一刻	ボーステック	110
4	10	ベストプレープロ野球	アスキー	105
5	5	スーパーマリオブラザース3	任天堂	94
6	29	真田十勇士	コトブキシステム	81
7	25	スーパーリアルベースボール	バップ	60
8	11	イース	ビクター音楽産業	47
9	20	三国志 中原の覇者	ナムコ	46
10	13	カイの冒険	ナムコ	40

順位	前回	タイトル	メーカー
11	—	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ
12	23	じゃりン子チエ	コナミ
13	27	不如帰	アイレム
14	—	グレートタンク	SNK
15	30	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
16	6	妖怪道中記	ナムコ
17	12	源平討魔伝	ナムコ
18	2	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	バンダイ
19	17	ウィザードリィ	アスキー
20	4	キャプテン翼	テクモ
21	24	信長の野望 全国版	光栄
22	7	ディープダンジョンIII	スクウェア
23	—	ファイナルファンタジーII	スクウェア
24	15	ドラゴンクエストIII	エニックス
25	—	超惑星戦記メタファイト	サン電子
26	3	ナムコクラシック	ナムコ
27	22	ファミコン探偵倶楽部	任天堂
28	21	飛龍の拳II	カルチャーブレーン
29	19	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
30	—	ヒットラーの復活	カプコン

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

『ナムクラ』『サラトマ』(と書くとなんだか軽薄ではありますが）が1位・2位に。そしてアクションゲームの代表として『忍者くん阿修羅の章』が5位まで上昇、の今号です。集計の都合で『聖闘士星矢・黄金伝説』が着外でしたが、次号では上位ランクインが予想されます。前回1位だった『ディープダンジョンIII』は急降下。栄枯盛衰が2週間サイクルで訪れて、ちょっとムナしい大変動。仕方ないのか？ その点思い出したように10位の『フリコマ』には愛嬌すら感じます。（ヒラ坊）



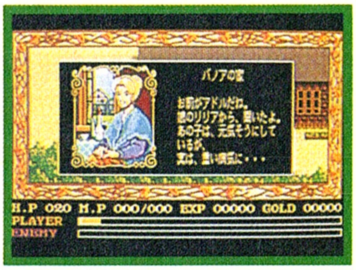
初の4メガソフト、と何かと話題のゲームだったが、その中味はいたってマジメ。妙なハッタリを消して、長～く遊べる設計は明らかにロングセラー狙い？

	前回		
1	—	ナムコクラシック	ナムコ
2	—	サラダの国のトマト姫	ハドソン
3	3	ドラゴンクエストIII	エニックス
4	2	キャプテン翼	テクモ
5	—	忍者くん阿修羅ノ章	UPL
6	4	ファミリースタジアム'87	ナムコ
7	1	ディープダンジョンIII	スクウェア
8	6	独眼竜政宗	ナムコ
9	—	3Dホットラリー	任天堂
10	—	フリートコマンダー	アスキー

●パソコンゲーム TOP 10

『Y's II』強し！ 前回のこのコーナーで少々ホメすぎたかな？ と思ってましたが今はもっとヨイショしたい気分です。このパワーがFC版『イース』に伝わってくれればいいんですけどねー。続きましてはやっぱり人気の野球ゲーム『THEプロ野球・激突ペナントレース』。MSXユーザーが野球モノに飢えているせいもあって、なかなか好調なようです。打率や走力、防御率などをエディトしてオリジナルチームが作れるので仲間を集めてウォッチモード対戦させるとなかなかアツくなれますよ（一人だとつまらん……）。（ベニー松山）

	前回	タイトル	メーカー/機種
1	1	Y's II	日本ファルコム/PC-8800シリーズ
2	—	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ/MSX2
3	6	ソーサリアン	日本ファルコム/PC-8800・9800他
4	—	アークス	日本テレネット/PC-8800シリーズ
5	—	蒼き狼と白き牝鹿	光栄/PC-8800・9800、MSX2、X1
6	3	信長の野望 全国版	光栄/PC-8800・9800シリーズ、X1、MSX
7	—	グランドマスター	ザイン・ソフト/PC-9800シリーズ
8	—	ゼリアード	ゲームアーツ/PC-8800シリーズ他
9	—	天地を喰らう	ウインキーソフト/PC-8800シリーズ
10	9	シルバーゴースト	呉ソフトウェア工房/PC-8800シリーズ



人気も話題もますます集中。2号連続1位の「イースII」なのだ。

●アーケードゲーム TOP 5

初登場に『F1ドリーム』と『ホットロッド』がランクイン。レースゲームの多さが目立つ今回のチャートです。注目の『ギャラクシーフォース』は思ったほどの勢いはなく、4位止まりに。設置している店舗が少ない。プレイ料金が高い。などの理由が考えられます。それにこのゲーム、「恥ずかしいからやらない」人も多いとか。本質的には難度が高すぎるという問題もあるような気がするし……。と業界雀の話題は尽きない。次回では、『超絶倫人ベラボーマン』に注目！（ヒラ坊）

テーブル型

	前回		
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	3	エースアタッカー	セガ
3	2	アサルト	ナムコ
4	—	F1ドリーム	カプコン
5	5	グラディウスII	コナミ

アップライト・コックピット型

	前回		
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	コンチネンタル・サーカス	タイトー
3	—	ホットロッド	セガ
4	—	ギャラクシーフォース	セガ
5	4	アウトラン	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京 原宿）、奥野かるた店（東京 神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

ソフトの本数は少ないけど、必勝本が、心をこめて、マジめに考え、お届けするレビュー・コーナーです。ソフト選びの参考に、ぜひ御利用ください。

6月17日～7月1日発売スケジュール

6/17	20	20	21	24	27	28
超惑星戦記メタファイト	ファイヤーロック	1943	リサの妖精伝説	妖怪道中記	真田十勇士	究極ハリキリスタジアム
サン電子	ユース	カプコン	コナミ	ナムコ	コトブキシステム	タイトー



- 任天堂
- ディスク（両面）
- 6月14日発売
- ¥2600

ファミコン探偵倶楽部（後編）

綾城家の当主キクを殺した犯人は？ 主人公探偵の記憶は戻るのか？ 事件は一挙に解決へとむかう。前編クリアをしてからプレイ可。

●次々と殺されてゆく綾城家の人々。どうもコイツが怪しいと思いきや、次々と殺されてゆく。後編に入っても「行方不明」のアキラやユリはなかなか登場してくれない。本当にイライラしてしまうが、そこはＡＶＧ我慢我慢。後編最後のドンデン返しに期待しながら捜査を進めよう。（ジミー内田）

●横溝正史の「金田一」シリーズを思い出してしまいそうなストーリーだが、主人公が記憶喪失などなかなか工夫されている。後編に入ってさらに登場人物が増え、難行を極める。ＡＶＧ初心者からエキスパートまで幅広く楽しめる。難を言えば場所移動のロードに時間が要るということだ。（プロフェッサー来宮）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



- コナミ
- ディスク（両面）
- 6月21日発売
- 電話によるヒントあり
- ¥3500

リサの妖精伝説

立花理佐をキャラに起用したコナミ発のＡＶＧ。ゲーム中にヒントを教えてくれる電話番号が隠されている。

●ゲームの中のリサちゃんは、ちょっとブリッ子。でも時々、とっても重要なヒントをくれるからあまり冷たくしちゃだめだよ。ちょっと意地悪な謎もあるけれど、電話のヒントを良く聞けばほとんどは解けるはず。ただし、コマンドの〝２度押し〟が多いのには、少々閉口してしまった。（ハルク）

●ＡＶＧは単なる試行錯誤じゃない！と信じてる私は、ストーリー展開の必然性のなさに泣きました。無意味なコマンドまで１つ１つ虱つぶし。推理の楽しみなんかこのゲームに通用しないんだもん。それでも理佐ファンは楽しめるのかもね。私には彼女の微笑も虚しいだけだったけど。（アヤちゃん）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



- タイトー
- 6月28日発売
- ¥5500
- カセット（2M）

究極ハリキリスタジアム

13球団234人の選手が登場する本格野球ゲーム。チームを育成したあとでバッテリーバックアップとパスワードを併用した２Ｐが可能。

●試合のポイントをＶＴＲで振り返ったりして、やってることは結構な野球マニア向け。でも操作系や画面の雰囲気で、初心者も遊べる工夫がしてある。真剣勝負の緊張感が薄い気もするけど、守備ＡＵＴＯというのは、ウマかった。正解。球・選手の動きにわずかな不満はあるけど許せる範囲…かな。（ヒラ坊）

●初心者から上級者まで、幅広く遊べるゲームだ。いろんな野球ソフトの長所を生かしてるね。ゲーム進行が少し遅いのが難点。でも、単行本のため200試合近くやったけど、いまだに飽きないのがすごい。ファミスタはVS２Ｐで燃えたけど、ハリスタはVSＣＯＭで自軍を育てる方が面白いよ。（ベクトル山田）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



- ジャレコ
- 7月15日発売
- ¥5500
- カセット（1M）

伝説の騎士エルロンド

イギリス生まれのＡＧ。シンプルなストーリーとアクションながら、日本のゲームには見られない雰囲気と操作フィーリングに味がある。

●舞台である中世の雰囲気、静かで不気味な世界がものの見事に表現されています。背景、主人公、敵キャラ、ＢＧＭ、ゲームの世界にピッタリと合っているからでしょう。地味なグラフィックだけど、かえってそれがいい効果になっているのです。佳作といえますが、値段が高いのが難点。（ＣＢ成沢）

●昔よくＴＶでやってた洋モノアニメを、ふと思い出してしまうようなデザイン。予想以上になめらかなキャラクターの動き。この、どこか異和感のある感覚のゲームは、やはり日本人のアイデアで作れるものではない。なじめるかどうかはともかく、ジャレコのゲームではピカイチのセンスだ。（ベニー松山）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

前回このコーナーでお伝えした、「電視遊戯展覧会」の主催者、SEDICが特別編集したゲームのための大全集、その名も『テレビゲーム』。この新刊本を中心に、今回のインフォメーションはおとどけします。

BOOK　ほん

テレビゲームが生まれて15年目、遂に"辞典"が登場！

「テレビゲーム」（テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編／UPU／￥3500)。今回大々的に紹介する本のタイトルがコレ。この本でいうテレビゲームとは、ブラウン管を使ったゲームを全て指す。つまり、ファミコンやパソコン、アーケードマシンなどのハードやソフトのコト。この本を読むと、そんな色々なテレビゲームの誕生から現在までの歴史が一目でわかるのだ。全体の構成は4つのパートに分かれている。それでは、順を追って説明していくとしよう。

電視遊戯大全『テレビゲーム』発売!!

○・□・☆・＊4つのパートの内容は…

○パート

ここはテレビゲームの歴史編。世界最初のテレビゲーム（アメリカで作られたテニスゲーム）から現在のPCエンジンまでが紹介されている。途中にあるエピソードが面白い。例えば。RPGは、「指輪物語」という小説が元になって生まれた、といったコトが正確なデータを使って書かれているし、また、インベーダーが流行った時はパチンコ屋がつぶれた、なんていう社会背景も出ていて楽しく読めるのだ。

パート

製作者編。有名なデザイナーやプログラマー、そしてソフト会社やゲームマシンメーカーがアルファベット順に並び、詳しく紹介されている。本全体を通して言えることだが、外国の記事が豊富だ。このパートではお馴染の名前と一緒に、ゲームは有名だけど製作者は全然知られていない、例えば「ウィザードリィ」のR・ウッドヘッド氏の名が写真と一緒に出てる。(必勝本読者には有名かな)得難い記事ですぜ。



☆パート

ここはゲームソフト編。テレビゲーム200選と題し、あらゆるジャンルの名作ゲームをこれもアルファベット順に紹介する。ウワサには聞いていた傑作ゲームが、続々と登場する。1982年に発表された「アドバンスト・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」。パソコン史上、初めて人間とまともに会話ができるようになった、1985年の「ラクター」。さらに、非常に珍しいソ連で作られたアクションゲーム「テトリス」（1987年）などなど。ゲームの多様性と可能性に改めて驚くページだ。



◆3つのパート(○・□・☆)がそれぞれ独立して読める（後半に＊パートあり）この仕様は画期的

＊パート

さて、最後はゲーム関係者による、インタビュー＆コラム編。□パートに登場した人のインタビューを中心に、ゲーム製作には直接関わってない人も出ている。糸井重里、浅田彰、香山リカ（精神科医）等、といった人達がそれ。ゲームに対しての様々な考えを集めて、現代におけるゲームの姿を多角的に浮かび上がらせようとしているのだろう。

ここでの貴重なインタビューは多い。「アタリ」を開発したアクティビジョン社の社長へのインタビューや、「ポン」を開発したテレビゲームの父、ノラン・ブッシュネルへのものだ。外国のゲーム界がよくわかるゾ。

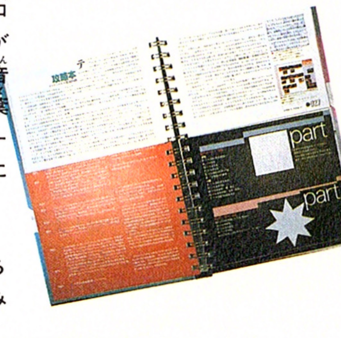
以上、本の内容を簡単に説明してきた。全体を通していえるのは、資料的価値が高いコト。どの記事も客観的に書かれ、ヘンな思い込みがない。ゲームの本にありがちな独りよがりな所がないのだ。正しい姿勢である。

ゲームは文化であるコトがよくわかる本。お父さん達にも読んで欲しいね。

ルビが持つ新しい意味とは？

本の中には「必勝本」をはじめとする"攻略本"についての記事がある。その中のルビ(ふりがな)に関する部分が面白いので、少し抜粋してみよう。

『ルビ：「子供のために」最初はそう考えられていたにちがいない。読めない漢字にルビをふって読めるようにしてあげることは大切な読者サービスである。しかし、漢字の読み仮名がわかったからといってその漢字の意味がわかるものでもない。概念としてかなり高度な漢字を、普通の成人を相手にするのと同じレベルで使用しておきながら、とりあえずルビだけはすべての漢字に対してつけられているということが常識化してしまった。例えば「修羅場」「魑魅魍魎」「重機動大掃討作戦」などなど。子供にとっては理解できないばかりか、全く役にたたないように思われるこの執拗なルビ打ちのやり口は、実は大変重要なのである。意味が分からなくても読むことが出来、発音することができるこれらの難解な言葉たちは、復活の呪文やいくつかのキーワードと同様に魅力的で、それを口にすることだけでも大いに意味があり、かっこいいことなのである』



ま、楽しみながら漢字が覚えられるのはイイコトだ。でも、古舘伊知郎みたいな人間が増えたりするかもネ!?

※前回、このコーナーでお知らせした「ドラゴンクエストコンサート」のチケットの発売日が都合により変更になりました。大宮、立川、横浜、多摩、千葉は6月25日(土)より発売になります。

PRESENT プレゼント

カケフ君のスケボーだよ〜

小学生にして早くも個性派キャラクターとしての地位を固めつつある、人気者カケフ君が王様の病気を直すために大活躍するファミコンソフト「カケフ君のジャンプ天国スピード地獄」(ビック東海・7月下旬発売予定・¥5300)は超ビッグなプレゼントつき。取扱い説明書についている応募券をビック東海へ送ると抽選で左のスケボー(SILVER FOX製 12,000円) があたっちゃうのだ。詳しくはカセットの中の応募要項で。





そしてもう1つ、必勝本読者にオマケのプレゼント。カケフ君のオリジナル下じきが3枚セットで、20名にあたっちゃう。あて先は、〒101 東京都千代田区神田富山町21公梅ビル3Ｆ　ビック東海　ファミコン必勝本下じきプレゼント係まで。こちらは先着順だから、この必勝本を読んだキミは、ハガキに住所・氏名・年齢・職業を書いて、今すぐ、送っちゃおう。友達と仲よく分けてね!!

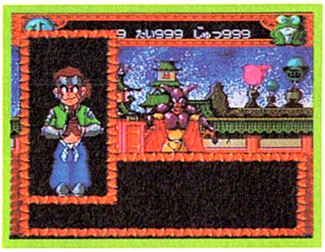
EVENT イベント

'88東京おもちゃショー開催

毎年恒例になった「東京おもちゃショー」が6月19日(日)、東京・晴海見本市会場で開催される。(9:00〜17:00/入場料500円)　このショーは年1回開催され、ＦＣソフトの新作や各種おもちゃの発表の場として、毎年多くの商品が出展されている一大イベントなんだ。

今年のファミコンソフトの目玉としては、学研の「Might and Magic」等の出展が予定されている。また、ＰＣエンジン用ＣＤロム対応ソフトも一般ユーザーの前に初めて姿を見せてくれる予定だ。Vol.11のこのコーナーで紹介した「天外魔境ジライア」(写真)が見られるか？それとも他の新作が登場してくるのか？これはもう、ホント、楽しみの一言だね。

他にも、「ゲゲゲの鬼太郎ショー」や「チビッコ相撲大会」等のイベントもいっぱい。6月19日、ゲーム好き、ファミコン好き、おもちゃ好きは、晴海に全員集合だ!!



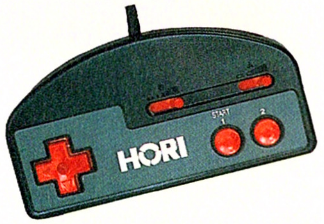
GOODS グッズ

セガ機でも高速連射だ！

連射機能つきコントローラー「ホリコマンダー」にはお世話になってるファミコンユーザーも多いはず。喜べ！セガのゲーム機(マークIII, マスターシステム) でもその恩恵に与れることになったのだ。ホリ電機株式会社から発売される「ＳＧコマンダー」。連射機能は毎秒5発から24発まで調節可能だ。

6、7月にＲ−ＴＹＰＥ IIなどの本格シューティングゲームの発売が控えてるからこのコントローラーを買ってそれに備えるもよし。もちろん連射機能はＯＦＦにもできるからシューティング以外のＲＰＧやＳＬＧにだって活用できるのだ。

自分の技に自信のある人もそうでない人も、これで高得点間違いなし！と聞けば心が動くでしょ。6月末に1980円で発売予定だよ。



PRESENT プレゼント

ゲームブック版で楽しむ「魂斗羅」！

クルンと回転するジャンプが魅力の「魂斗羅」が今度はゲームブックで登場だ(文庫版・288頁・¥420)。コナミ出版から出版されているこのシリーズは「ドラゴンスクロール」、「メタルギア」、「ワイワイワールド」に続き、早くも4冊め。アクションゲームを完全にストーリー化しファミコンファンもゲームブックファンも楽しめる内容になっている。「魂斗羅」では記憶喪失の主人公ビル・ライザーのジャングルの中での死闘を軸に迫力のバトルが繰り広げられるぞ。

このコナミゲームブックシリーズ第4弾「魂斗羅」を必勝本読者の中から抽選で5名にプレゼント。希望者ははがきに住所・氏名・年齢・職業を書いて、〒102東京都千代田区麹町5−5−5　ＪＩＣＣ出版局　ファミコン必勝本編集部「魂斗羅」係まで送ってね。締め切りは7月1日当日消印有効です。



NEWS ニュース

SNKクラブ日米同時発足

「グレートタンク」の発売(7月29日)をひかえたＳＮＫでは、ＳＮＫクラブ〈スーパープレイヤー〉を日米同時発足することを決定したぞ。ＳＮＫゲームの最新情報はもちろん、米国のゲーム情報や米国会員との交流など、インターナショナルな情報入手源になることまちがいなしだ。クラブ会員になると、会員証や情報誌の配布、オリジナルグッズのプレゼント、イベントへの参加等、数々の特典が待ってるぞ。只今、会員募集中。入会希望者は〒564 大阪府吹田市豊津町18−12 ㈱ＳＮＫ ＳＮＫクラブ入会希望係まで。先着3000名でしめ切りなのでお早めに！

NEWS ニュース

米国ＦＣ人気最新情報！

米国のファミコン人気の最新情報によると、ゲーム・ソフトの中でのファミコンの比率は現在の50%から今年中にも70%に迫る勢いだという。そのため、チップの品不足感は深刻で、(これは日本も同じだね) 見込み受注は実際の需要の3倍にふくれあがっている。

また、米国におけるビデオ・ゲーム機の市場規模は年末には1100万台、来年には2000万台に達する見込みだ。

6月4日、米国で開催されたＣＥＳ(コンスーマー・エレクトロニクス・ショー)でも任天堂がゲーム機メーカーとして最大規模の展示になった。任天堂は来年は欧州進出をはかるという。

ALBUM アルバム

イースIIのレコードだよ

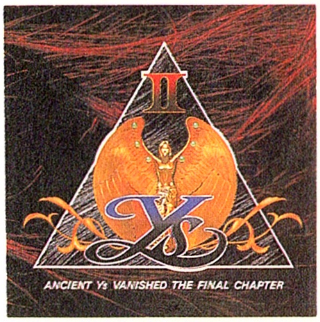
「イースII」のレコードがキングＣＧＭシリーズから6月21日に発売される。タイトルは「ミュージック・フロム・イースII」

収録内容は、Side 1：イースIIのゲーム・オリジナル・サントラ・バージョン全25曲完全収録。(オープニング、ランスの村、サルモンの神殿、ムーンドリアの廃虚、中枢の部屋、他)



Side 2：①難波弘之のアレンジバージョン(ランスの村、タイトル、サルモンの神殿、他全5曲)

②オリジナルＳＥバージョン。なお、①では「うる星やつら」のラムちゃんの声でおなじみの平野文さんに歌ってもらっています。可愛くてセクシーな声で歌う「ランスの村」是非聞いてみて下さいね。ＣＤ3200円、ＬＰ2800円ＣＴ2800円(左下の写真は収録中の難波氏(右)と平野さん)



EVENT イベント

「ゴジラ」スタッフ大募集

「彷魔が刻」に続いて「ゴジラ」の発売が決定した(今号P10で紹介)東宝では、只今開発スタッフを募集中。開発真最中の「ゴジラ」をユーザーの意見を借りて完全させようという企画だ。我こそはと思う人は、友達10人でチームを作り、ハガキに①チーム名、②チーム全員の名前、年令、学年　③チームの代表者の住所、名前、年令、電話番号、学校名、学年を記入して、〒100東京都千代田区有楽町1－2－1　東宝株式会社事業部「ゴジラ」開発スタッフ募集係まで送ってね。

開発スタッフに選ばれたチームには、けっして他では手に入らないサンプルゲーム「ゴジラ; EP」が送られるから、このゲームをプレイして、アンケートに答えるのが使命なのだ。

抽選で200チームを開発スタッフとして認定されるぞ。

この「ゴジラ; EP」は開発用大型コンピュータからゲームの一部を直接とり出した、テスト用の特別編集版ゲーム。キミ達のアイデアで、「ゴジラ」をよりおもしろいゲームにしてほしい！　これは、FCユーザーみんなの願いなのだ。しめきりは7月11日(月)必着。



VIDEO ビデオ

ディズニーの世界へ君も

バンダイからディズニー作品をセルスルー方式で発売する。セルスルー方式ってなじみの薄い言葉だけど、早い話が低価格なビデオ作品を大量販売するっていうこと。誰でも小さい頃に見たことのあるディズニー映画。こういういい作品をレンタルするより家で何度でも繰り返し見たいもんだよね。日本語版の他に、英語と日本語の両方が楽しめる〈二ヵ国語版(バイリンガル)〉も発売するから英語を勉強している人もレッスンになるね。

今年はミッキーマウス生誕60周年。再びディズニーブームが来るかも。

「ピノキオ」「メリー・ポピンズ」が¥5800。「がんばれミッキー」「それゆけドナルド」「ディズニーのなかまたち」「プーさんと大あらし」が¥3500　7月10日に発売される。



NEWS ニュース

「レジャー白書」にみるゲーム事情

余暇の時間はどのように利用されているのか？　62年度の「レジャー白書」(余暇開発センターによる)が発表された。それによると「ゲームセンター」の市場規模は3年連続減少、これに対し、「テレビゲーム/ゲームソフト」の市場は昨年の急増から微減したものの平均すると着実な伸びを示している。

また参加人口で見ても、ゲームセンター＝2050万人、家庭用テレビゲーム＝2460万人と大きく差をつけられている。

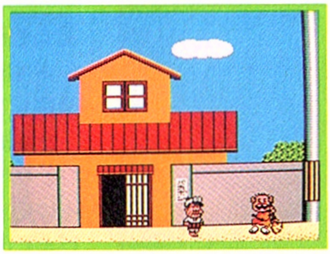
「白書」によれば、「ゲームセンターでは家庭用テレビゲームとの差別化を意識した体感ゲーム機に人気が集まっているが、テレビゲーム機全体としてライフサイクルが短期化しているおり、今後もこの傾向は続くものと予想される」とちょっと悲観的。でも、レジャー全体に占めるテレビゲームの割合は、まだまだ大きいようだ。

EVENT イベント

4コママンガコンテスト

レレレのレー！　御存知「天才バカボン」が、セガから発売中なのだ。グラフィックやキャラクターは、見慣れたものばかり。遊びに行ったまま帰ってこないハジメちゃんを探しに町内を歩きまわるパパ。2M、FMサウンドのアドベンチャーゲームなのだ。

さて、「天才バカボン」の発売を記念したイベント〝4コママンガコンテスト〟が、行われているのだ。どんな4コママンガを書けばいいかっていうと、「天才バカボン」に出てくるキャラクターを使った創作マンガであればいいのだ。作者の赤塚不二夫さんを中心に審査が行われて、入賞者には豪華な賞品がもらえるのだ。応募方法は、キャンペーン参加店へ直接持っていくか、セガ・天才バカボン係（東京都大田区羽田1－2－12　セガ・エンタープライゼス株式会社）まで送ればよいのだ。締め切りは、7月20日(水)まで。絵に自信があってもなくてもいいのだ。参加することに意義があるというものなのだ。これでいいのだ！



PRESENT プレゼント

魔神大集合大プレゼント

8月にハドソンからPCエンジンで発売が決まった「魔神英雄伝ワタル」。「ワタル」の魔神大集合を200名にプレゼントするよ。応募方法はハガキに、住所、氏名、年齢を明記の上、〒105　東京都港区新橋1-9-6(株)旭通信社「タカラコレクションプレゼント　ファミコン必勝本」係まで。7月末日締切だから、まちがえないでね。



NEWS ニュース

大人気！　ゲームミュージック

レコード店には独立したコーナーができるほど人気が定着したゲームミュージック。現在では制作会社8社、種類は100種類にのぼるという。中でも最も売れているのが、今年3月に発売になった交響組曲「ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…」(アポロン音楽工業)だ。発売後2ヵ月間で35万枚を越えるという驚異的な数字を記録している。操作性・グラフィックと同様、ゲームミュージックも今やゲームの重要な要素。多くのファンがいるのも当然だ。この数字も、納得できるね。

MOVIE えいが

聖闘士星矢の映画情報

第二弾のファミコンも大人気の「聖闘士星矢」が再び映画スクリーンの前に登場する。今回の星矢は「少年ジャンプ」創刊20周年、通刊1000号の記念企画として作られたもの。その名も「聖闘士星矢／真紅の少年伝説」(東映)。ちょっとだけストーリーを説明すると『沙織の前に突然現れた巨大なコスモを持った美しい青年。彼は地球を悪で汚した人間を滅ぼすためにやって来たのであった。地球を守るために立ち上がった青銅聖闘士たち。彼等の運命やいかに…』という内容なんだけれども今回の星矢たちの正義と友情はどうなるのか、見逃すわけにはいかないね。

同時上映はやはり「少年ジャンプ」誌に連載中「魁!!男塾」。今年の映画館は、男の熱気で熱く燃えそうだ。(上映日は未定)



TELEVISION テレビ

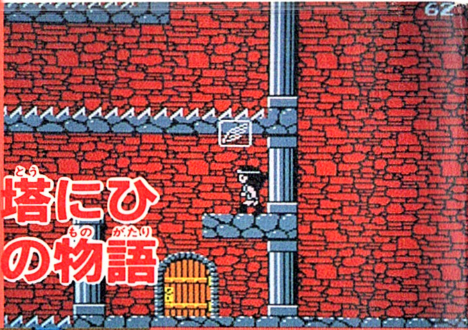
〈ファミッ子大作戦〉

テレビ東京毎週水曜夜6時～6時30分

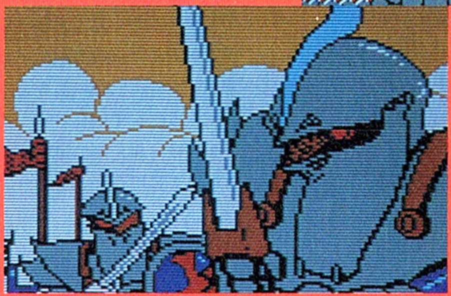
6/22　〝マイケルに挑戦〟は「聖闘士星矢　黄金伝説完結編」。〝情報局〟は2回目の登場の池上晃一君が「マッピー」の妙技を見せてくれる。〝攻略塾〟は話題の「ハリスタ」。

6/29　〝挑戦〟コーナーは「仮面ライダーBLACK」。〝情報局〟は「レインボーアイランド」。〝攻略塾〟は「キャプテン翼」。みんなから送られた〝イラスト大賞〟の発表あり。





ドルアーガの塔にひとり挑むカイの物語



ナムコ
7月22日発売予定
¥3900
カセット

カイの冒険 ザ・クエスト・オブ・カイ

多くのゲームフリークの反響を呼んだドルアーガの塔、キミは覚えているよね。ついにその続編が発売されることになった。それは、なんとパズル&アクションゲームだった！

今とは別の時間、別の世界のお話です。

母なるユーフレイトの流れのほとりに、マーダック王の治めるバビリムの町がありました。人々は神を敬い、王は愛と戦いの女神イシター【Ishtar】に仕える巫女をたてて、政治に神のお告げを反映させていました。

そんな信心深い王国のために、空の神アヌは、天上界に「ブルークリスタルロッド」【Blue Crystal Rod】を置いて、その輝きが王国の隅々までいきわたるようにしました。もともと女神イシターの持ち物であるブルークリスタルロッドの輝きは、人々に愛と平和をもたらしました。のバララント皇帝は、バビリムに攻め込み、バビリム王国は滅んでしまったのです。

帝国は王国の男たちを奴隷にして、天上界にあるブルークリスタルロッドに届くような塔を造り始めました。塔が高くなるにしたがって、その陰となり、王国にブルークリスタルロッドの輝きが届かなくなりました。

王国は不安に満ち、犯罪が横行し、しかも恐ろしいことに、女神イシターとの戦いに敗れ、ブルークリスタルロッドの光に封じ込められていた悪魔「ドルアーガ」【DRUAGA】が復活してしまったのでした。

ドルアーガの復活を知らぬアヌ神は、悪意に満ちた帝国の無信仰を戒めるため、雷を落として塔を崩してしまいました。人間たちに愛想を尽かした神々は、天上高くに引きこもってしまいました。

神々の加護の無くなった王国は、ドルアーガの天下となり、ドルアーガは、その魔力で塔を修復し、天上界からブルークリスタルロッドを



続編といっても前作より前の時代の話なんだ

盗み出し、アヌ神の雷に撃たれた帝国軍の人々を、モンスターに甦らせて塔の中に放ち、ブルークリスタルロッドを隠して塔の中に立て籠もりました。

王国の王子であった「ギル」【Gil】と、王家の巫女であった「カイ」は恋人同士でした。

ギルは塔を崩されたとき、岩の下敷きとなり、負傷してしまいました。

ひそかに王国の再建をめざすふたりを、ただひとり残って見守っていた女神イシターは、神々に見放されても神を敬い続けているカイに告げました。

「カイよ。世界を救うためには誰かが、ブルークリスタルロッドを、塔から持ち帰らなければなりません。あなたに、勇気を身軽さに変える魔法のティアラを授けましょう。心正しき者にはきっと助けが現れるはずです。

さあ、カイよ、行きなさい！」

こうしてカイは、危険なドルアーガの塔へと向かいました。

これは、悪魔ドルアーガを倒すため、ティアラの力を信じ、たったひとりで魔の塔へ立ち向かった「カイ」の愛と勇気の物語です。

THE QUEST OF・・・

はじめに

1984年、ゲームセンターに初めて登場したドルアーガの塔。あれから4年経ち、ドルアーガ退治後の物語、リターンオブイシターが発表され、ドルアーガの塔ファミコン版も発表された。

こうした流れを考えてみても、いくら「クエスト」と付くからって、シリーズ3作目がドラクエ方式のロールプレイングゲームになるっていうことはありえない。

そう、カイの冒険は、パズル性のきわめて高いアクションゲームなのだ。それも、前作とはまったくゲームスタイルの異なるものだ。

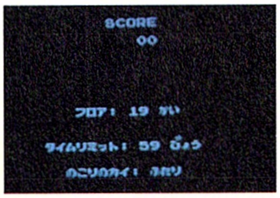
ドルアーガシリーズのファン、作者遠藤雅伸氏のファンなら迷わず買いのゲームだけど、シリーズ作品をやるというより、まったく新しいゲームに挑戦する気構えが必要だろう。

遊びかたとカイの操作法

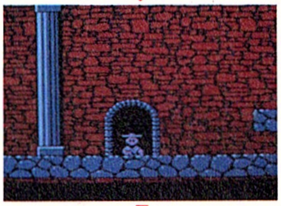
このゲームの目的は、主人公カイを操作して、フロアーに落ちている鍵を拾って出口から脱出すること。フロアーをひとつクリアーするごとに、塔を1階ずつ登っていくことになり、60階まで達するのが目的なんだ。鍵は最初のフロアーでは簡単に拾える場所に落ちているが、ゲームが進むにしたがって、さまざまな障害物を避けていかないと取れなくなるぞ。主人公のカイは、✚の左右で歩かせることができる。Bボタンを押しながらだと速く走ってくれる。Aボタンはジャンプボタンなんだけど、押し続けるとどこまでも上昇していくんだ。高い所へも、ボタンを押し続けることで行くことができるんだ。でも、今までにない操作感覚だから、慣れるまで少し時間がかかるかも知れないな。



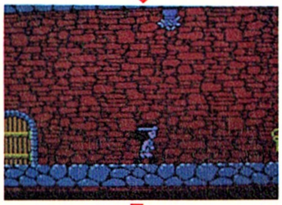
◀この塔の入口をくぐったとき、カイの冒険は始まる



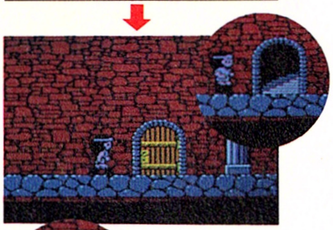
◀はじめに制限時間が表示されるのである！



◀カイが入口からやってきたらね……



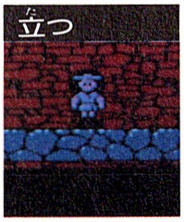
◀鍵が落ちているから、すぐに拾って……





▲出口へ向かえ！　鍵がなければ、出口の扉は開いてくれないぞ。出れば面クリアーだ！

立つ



立つ。立つというのは、いかなる意味か？　それは、十字キーを、どの方向にも押していないということなんだよ。立ち止まっているというのは、このゲームの場合かなり重要な意味を持っている。移動する障害物をすり抜けるのに、タイミングを見るとかね。

歩く



歩く。カイは、十字キーの左か右を押せば、どこまでもひたすら歩き続けていく。ただし、行き止まりにブチ当たらなければの話だけどね。走ってるときに壁に当たると気絶するけど、歩いてるときなら、当たっても気絶することはないよ。

走る



走る！　Bボタンを押したままの状態で、十字キーの左か右を押すと、カイはひた走るのであった。走るといいことも多いが、勢いのあまりに、壁に激突して気絶するから、注意したいね。気絶中は操作できないからね。

ジャンプ



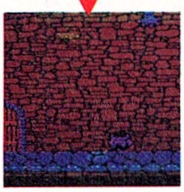


Aボタンを押すと、カイはジャンプする。でもフツーのゲームのジャンプ感覚とは、ちと違うのだ。なんていうか、一種無重力状態的なジャンプとでもいうのでしょうか。

Aボタンを押し続けることで、カイはスーッとどこまでも、どこまでも糸の切れた風船のように飛んでいってしまうのだ。そして、Aボタンを離すと、ゆっくりと降りてくるというわけ。

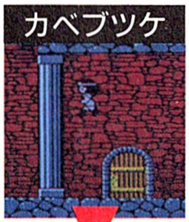
デコブツケ





ジャンプもいいけど、やりすぎはなにごとも毒なのだよ、わかってる？　ジャンプしすぎて天井に頭をぶつけると、カイはイテテテと頭をおさえてしゃがみこんでしまうんだ。この間は操作できないから気をつけて！

カベブツケ







天井にぶつかったらよくないっていうのはわかった。なら横から突進するのはいいのか？　いいえダメです。Bボタンを押しつつ走ってると動きが速くて気持ちがいいモノだけど、お調子者にはバチが下る！　たいていの場合は、勢いあまって、そのまま壁にブチ当たってしまうんだよね。そうすると、カイは天井にド頭をぶつけたのと同じように、アイテテテとかがみこんでしまうんだ。もちろん、かがみこんでる間（約0.5秒）は、カイの操作は一切できない。走るときは、なるべく壁に体当たりしないよう気をつけたいものだね。



▶ありゃまー。死んでしまいましたよーッ！

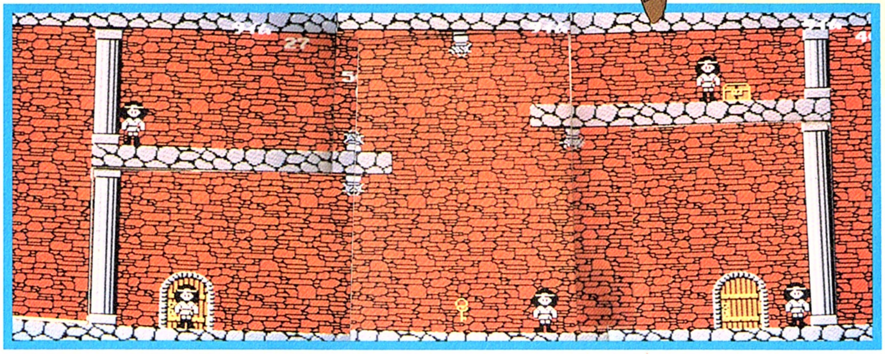


Stage ステージ

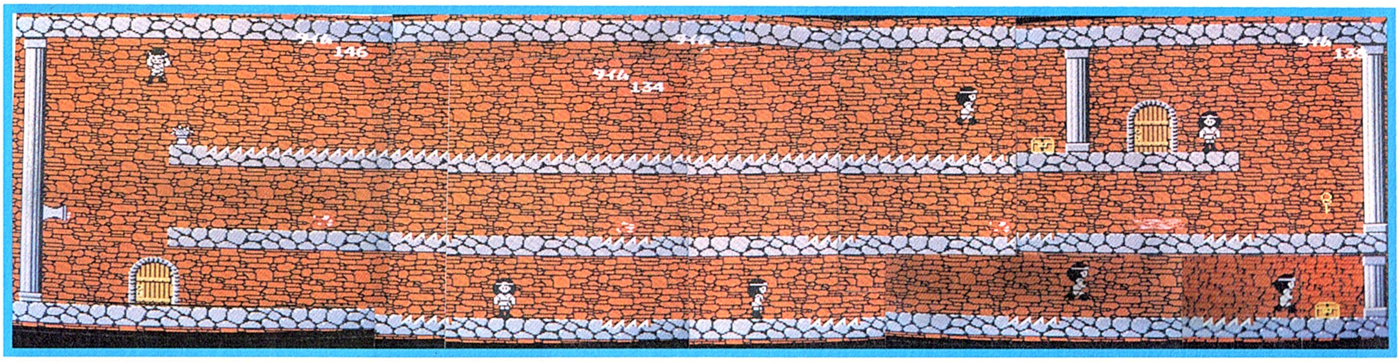
マップの広さは、各フロアーでまちまちで猫のひたいのように狭いフロアーもあれば、鬼のように広いフロアーもある。しかし、どのフロアーも、鍵を取って出口へ進むシンプルなルールに変わりはない。



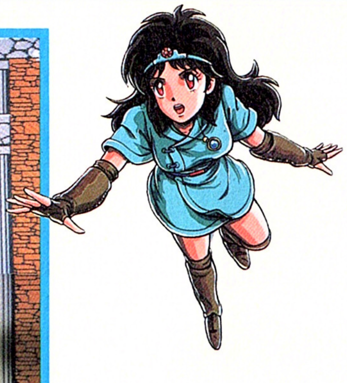
▲面をクリアーしたり、ワープしたりすると、女神イシターやクオックスがゲームのヒントを教えてくれるぞ！

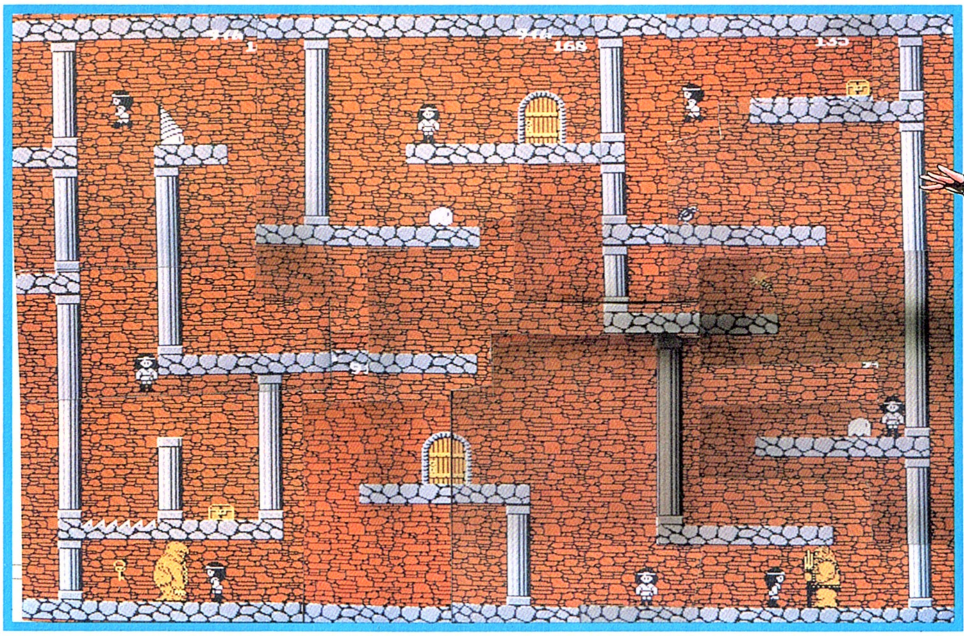


◀第１面。なんとただ右へ歩くだけで、鍵を取って出口へ行ってクリアー！　これはすごい。今だかってこれほど易しい第１面があっただろうか？　いやない。そして気になるのは、マップの右上のところに、さりげなく置かれている宝箱だ。この中に入っているのはワープ。先のフロアーへ一足飛びに進める効果があって、ここでは一気に６面まで進める



▲第49面。見た目はシンプルだけど、死ぬほど難しい超低空加速ジャンプ面だ。マップ右下にある宝箱は、ウイングが入っていて、それで空中を飛び続けることによってマップ右上の宝箱を取れる



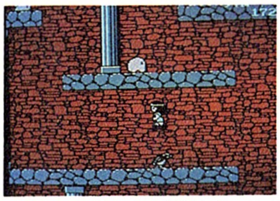


◀第50面。宝箱を取る順番が決まっているフロアーだ。鍵を取りにいく前に、マップ左下の宝箱を取りに行く。すると宝珠がでて、オーグル（マップ右下）が消えるんだ。そして右上の宝箱を取りに行く。その箱の中身は、十字架だ。これで鍵の前に立つバンパイヤが消える、というわけなのさ

Technique テクニック

中ジャンプ 難易度★★

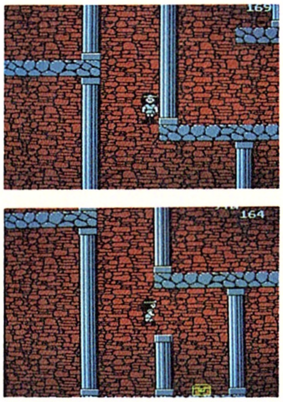
Aボタンを軽く、ポンと押す感覚で中ジャンプ！ ある程度広いところで使うことが多い。



◀床の上を歩いてくる敵を避けるんだったら、そんなに大きくジャンプすることはないし、中ジャンプで充分、充分！

すり寄せ 難易度★

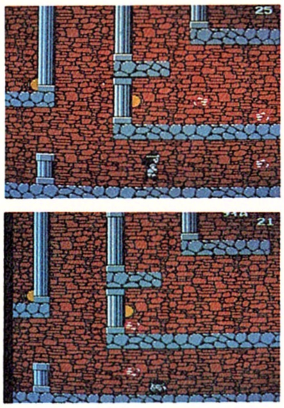
カイは落下中もコントロールができるよ。壁ぎわをスーッと落ちて横に入ることができる。



▲一見、取れそうにないところにある宝箱も、こうして取りに行けるよ

しゃがみ 難易度★★★★★

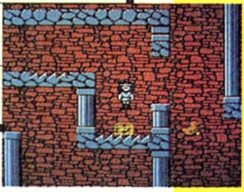
わざと天井に頭をぶつけて、しゃがんで敵を避けるんだ！



▲ウルトラC級のテクニックといえるね。タイミングが難しいんだ

◆アイテム◆

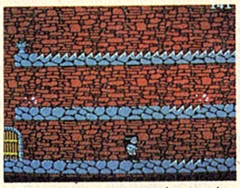
ウイング 落下中でもAボタンでジャンプできる！	十字架 バンパイヤがいなくなる
バリア 一回だけ、敵に触れても大丈夫だ。	宝珠 オーグルがいなくなる
スペシャルフラッグ カイがひとり増えるぞ	キャンドル 見えないゴーストが見えるようになる
ギフト 残り時間によるボーナスの換算率が高くなる	リング ウィスプに当たっても大丈夫になる
ラッキーフラッグ 取るとボーナス得点が与えられるぞ	サイレンス 敵の呪文が出なくなる
タイマー 残り時間が増えるんだ、ラッキー♡	スリープ スライム、バットなどの動きが止まる
タイムストップ 敵、呪文などの動きが一定時間止まる	ワープ 高次の面へワープする
ポイズン タイマーの進み方が早くなる。取るなー。	ナッシング はずれ。なにもなし。スカ



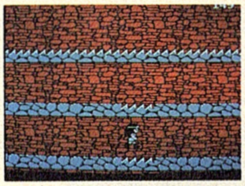
▶写真はウイングを取ったところ。空中をフワフワと飛び続けられるようになった

超低空ジャンプ 難易度★★★★

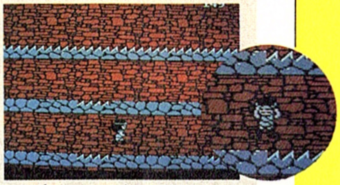
Aボタンをチョンと押して、ほんの少しだけジャンプする。これが意外と難しい。少しだけ押したつもりが、飛び過ぎて、天井に頭をぶつけるんだ。



▲まず、Bボタンを押して加速できるよう準備して、と



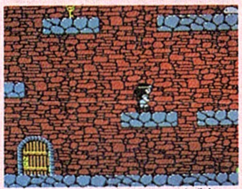
▲右に歩き出すとともに、Aボタンをチョンと押す！



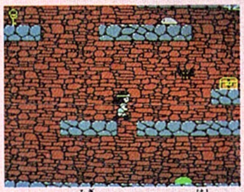
▲失敗すると、頭を天井にぶつけて、針山の上に落ちるぞ

走り抜け 難易度★★

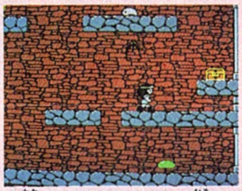
Bボタンを押して、走っている状態なら、床と床の狭い隙間は走り抜けることができるんだ。もちろんフツーに歩いたら落ちてしまうよ。



▲Bボタンを押して、加速できるようにしておく！



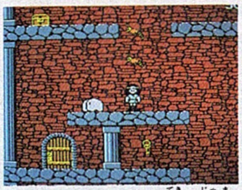
▲そして右へおもむろに走り出す…… 下に床はない……



▲渡れた！ スピードが遅いと渡れずに落ちることもある

敵を消す 難易度★★★

どーしても突破することができないところでは、わざと邪魔な敵に体当たり！ すると次にゲームが再開されたとき、その敵は消えちまってんだ。



▲あのハチみたいな敵が邪魔をして、宝箱がとれない……



▲えーい、カイをひとり犠牲にして体当りだーッ！



▲あの憎きハチはいなくなった。ざまーみろだい！

このゲームの魅力はここ

閉じた空間のなかにたくさんの敵たち。制限時間。主人公のカイは敵を攻撃することができない。少しでも敵やトゲトゲに触れると死んでしまう。ザ・クエスト・オブ・カイは負の要素の多いファミコンソフトだ。しかし、そのマゾヒスティックなまでに、敵にやられやすいカイのデリケートさは、面をクリアーしたときのプレイヤーの喜びを、より大きなものにしてくれる。思い返してみれば、敵をドット単位でかわすような細かいプレイを要求するゲームに、僕らはここ随分長い間、会っていなかった気がするし、こいつはなかなか新鮮な味のするソフトではないか。

Ancient Ys Vanished
イース



■カセット(2M)
■ビクター音楽産業
■8月下旬発売
■価格未定
■バッテリーバックアップ付



パソコンゲーム不朽の名作ついにファミコンにも登場！

数々の名作パソコンゲームを世に出している日本ファルコム。そのひとつ、昨年10月に発売され、大ヒットしたイースがファミコンに移植される。その出来ばえをじっくり見てくれっ！

"イースの本"を探し出せ！

エステリアの地に、かつて栄えたと言われる王国、イース。何者かの手により、滅ぼされてしまったが、その時にイースの歴史を記したと言われる書「イースの本」も失われた。



◀ただの森なのか、それとも何かあるのだろうか。イースの世界には、隠された秘密が数多くある

そして今、エステリアは魔物によって、イースと同じ運命をたどろうとしている。この危機を救うには6冊の「イースの本」を手に入れなくてはならない。

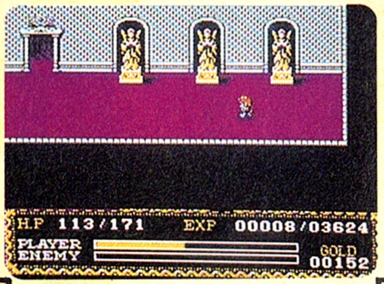
若き冒険家・アドル＝クリスティンは旅立つ。エステリアを救うためそして古代王国・イースの謎を解き明かすために……。

というのがイースの大まかなストーリーだ。エステリアを舞台に活躍するアドル。アクション、ＡＶＧ、ＲＰＧの要素をミックスしたゲームシステムはこれまでにない感動を与えてくれそうだぜっ！

アドル＝クリスティンと「失われし古代王国」

今から千数百年もの昔、ひとりの勇敢な冒険家がいた。アドル＝クリスティン。彼は16歳から63歳までの間、数知れぬほどの冒険をし、その出来事を冒険日記に記した。その第一冊目が『失われた古代王国』。このイースの物語である。

光と闇が混迷していたアドルの時代。彼はどんな冒険をしたのであろうか？



イースのゲームシステム

■会話する

ミネアやゼピックにいる人々は冒険の手助けとなる情報を持っている。彼らと話すには正面からぶつかればいい。割と長いメッセージが多いので、要点だけをチェックしておこう。



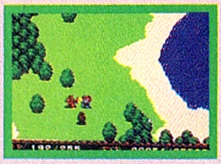
▲街のお姉さんに話しかけてみる。と、奥さんだった。子どもが心配らしい

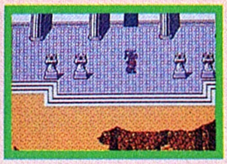
▼こっちはゼピック村での会話。この真相を確かめるのはアドルの役目だ



■戦う

敵との戦闘はすべてアクションだ。敵に向ってぶつかればＯＫ。その際のダメージ量はアドルの強さや装備によって決まる。勝てば経験値とお金をもらえる。上手な戦いかたを身につけたいね。





▲敵とぶつかる！　そしてやっつける！　ＨＰに注意して戦いましょ。敵と半キャラ分ずらしてぶつかると、効率良く、ダメージを受けずにやっつけられるようだ

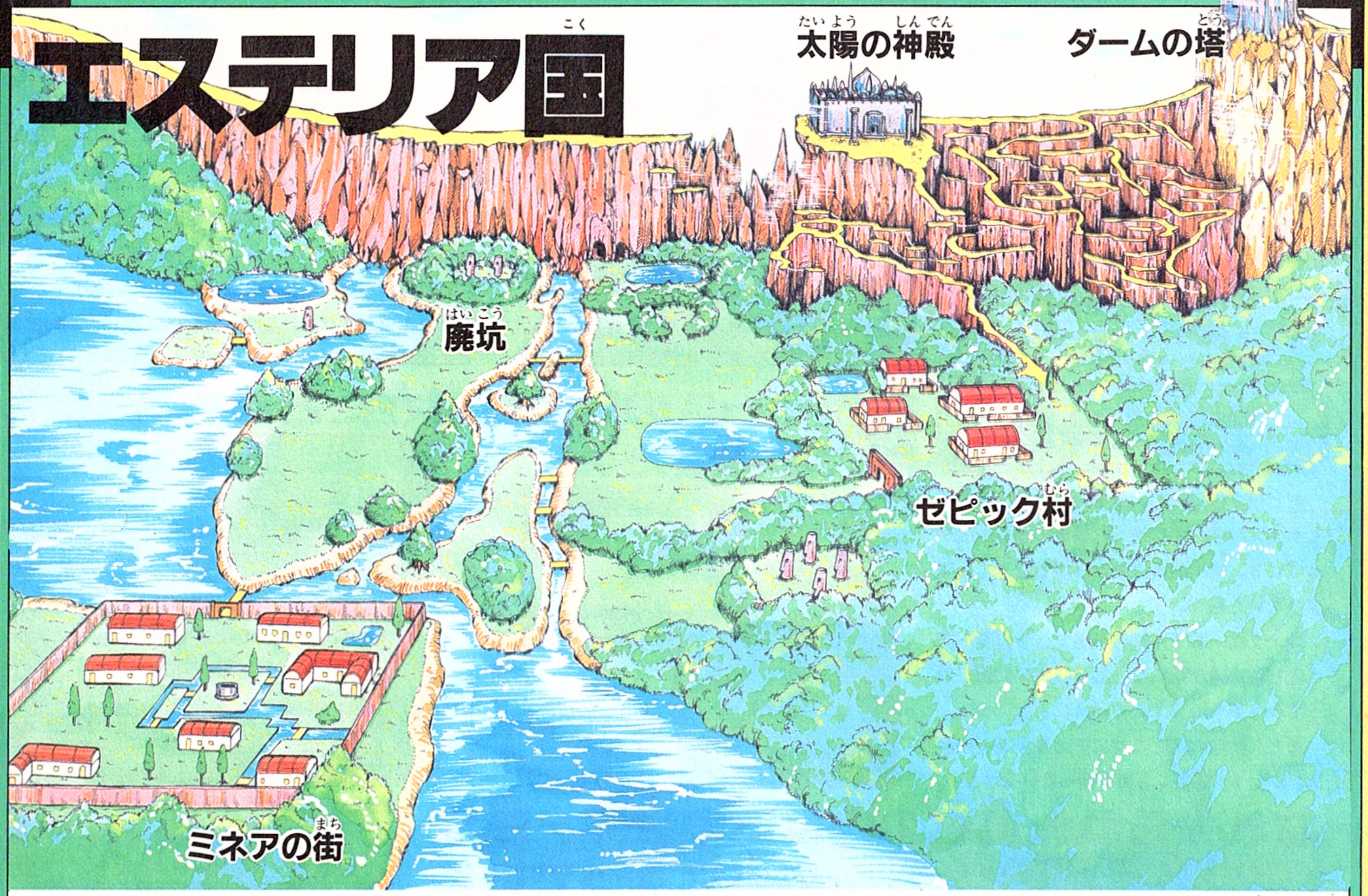
■謎を解く

草原や神殿などに秘められた謎。これらを解き明かしていく。それらの謎がひとつひとつ集まって大きな目的、イースの本入手となる。ＡＶＧ的な要素が強いね。



◀複雑な構造の神殿の中には宝箱が！　敵キャラの攻撃をかわしつつ、これらの宝箱を取り進んでいこう！

エステリア国



ミネアの街

冒険のはじまりの地であり、拠点でもある重要な街なのだ！

アドルはこの街から冒険に旅立つ。スタート時、1000G 持っているので武器の店ロゼッティ、防具の店ディオスで装備を揃えよう。また、街の人々と会話をして、冒険の目的やヒントをつかもう。ゲーム中ひとつしかない街だから、重要な拠点なのだ。



◀武器屋のロゼッティ。店はこのようにすべて1枚絵なのだ



◀占い師・サラ。彼女の言葉によりアドルは旅立つことになる



▶オリジナルとは違うマップ。でもキレイだから許す！

草　原

襲いかかる敵！　秘められた謎！　ただの戦闘フィールドだと思ったらマチガイ

街を出ると大きな草原が広がる。ここは弱い敵が多く、最初のうちはこれらの敵を倒してレベルアップし、お金を稼ごう。

また、謎が隠されている部分もある。ところどころにある森や島など何かありそう……？　オリジナルのパソコン版とは地形が大きく変わっているので御注意を。

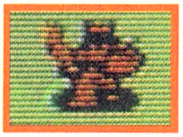
▼森や海岸線の雰囲気が良く出ている。グラフィックの質が高い





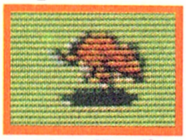
カーロイド

剣を持ってるけど、ただのザコキャラ。序盤の稼ぎキャラだ



オークロック

カーロイドよりも弱いザコ中のザコ。レベル1でも楽勝



リーボール

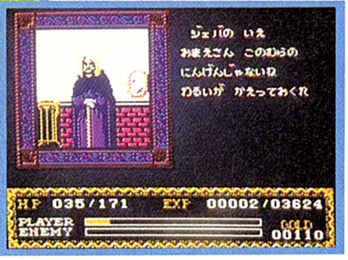
割と動きの早い狼。レベル1だと危険だけど、2になれば……



▲村の中にある家。すごくりっぱな外観だが、中にはいったい誰が住んでいるのかな……？

ゼピック村

物語のカギを握る重要な村なのだが



◀謎の人物・ジェバ。会ってもこのように追い返されてしまうのだが、どうしたらいいのかな

ミネアの街の北東部、森を抜けた奥にゼピック村はある。ミネアの街以外で人が住んでいる唯一の場所だ。それだけにミネアの街とは違った意味での重要な地点になっている。村人との会話はもちろんのこと、村長や謎の老婆・ジェバとの出会いもゲーム進行上、欠かせない。この村の北にある山道を進むと太陽の神殿へと行きつく。

太陽の神殿

古代イースの繁栄を現在にとどめる巨大な神殿だ！

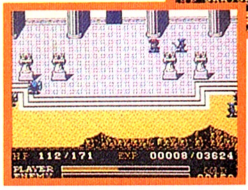
ゼピック村の北の山道を登ったところにある太陽の神殿。中は複雑な構造の迷宮が広がっている。前半戦の大きな山場と言っても間違いないだろう。

地上1階、地下4階の構造で、下の階へ行くほど強い敵が現れる。じゅうぶんに強くなってから下へ降りていくように。

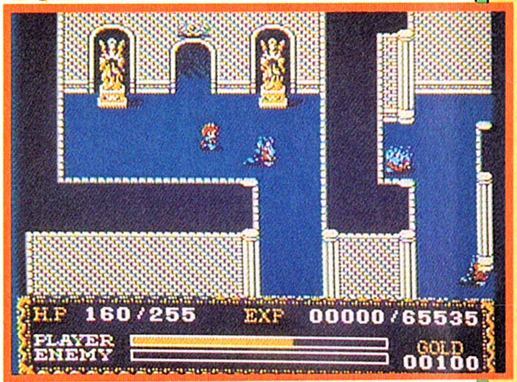
また、神殿内のどこかにデカキャラ（中ボス）がいる。重要なものを持っているかも…。



▶敵キャラに追っかけられながらも、ひたすらに登っていくと……



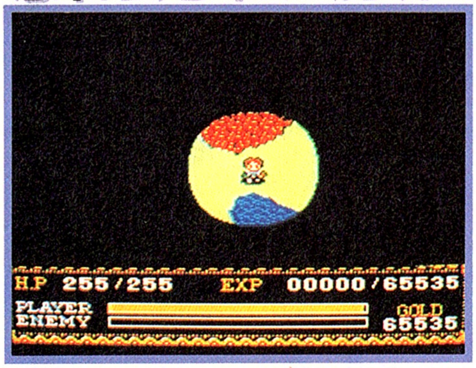
◀そこには巨大な神殿があった。まん中の入口から中へ入ろう



▶美しい神殿の内部。しかし敵の攻撃は外よりはるかに激しいのだ

廃坑

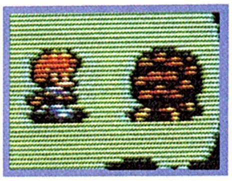
忘れ去られた廃坑の内は闇の世界。強敵の巣になっている



▲視界はたったこれだけ。しかも強敵ばかりと大変なところなのだ。でも、行かないワケにはいかないのよね

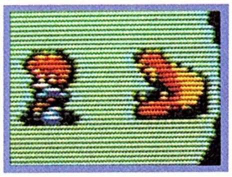
ナブロウ

強力な電気を帯びた触手で相手をしびれさせる。そして脳を食うおそろしいモンスターだ



オスクロス

巨大な口で相手を呑みこむモンスターだ。その姿の割に動きは素早いので気をつけろ



廃坑の中は闇の世界。見える範囲はアドルの周りだけになる。これだけの視界しかないから、突然、モンスターにぶつかっておだぶつ、なんてことがある。強敵ばかりだから、じゅうぶん注意して進もう。

この廃坑の中も複雑な迷路になっている。ただでさえ見えにくく、解りにくいのに、迷路とはね。自分がどこにいるか解らなくならないように気をつけなきゃね。でも、苦労するだけ報われることも……。

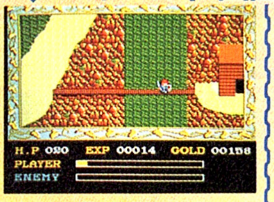
オリジナルと違い、廃坑に入るにはある条件があるんだそうだ。うーん、ややこしー。

較べてみましたっ！

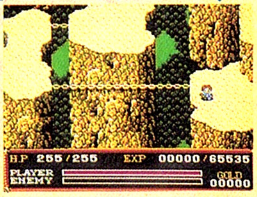
ここらでひとつ、ファミコン版とオリジナルのパソコン版（MSX2）を比較してみましょ。基本的なハードの性質がまったく違うんだから、しょーもないことかも知れないけど、参考程度にはなるでしょ。

にしても、さすがにパソコン版はきれい。それに負けないように頑張ってるファミコン版もなかなかだ！

◆フィールド画面では負けない◆



MSX2版　神殿近くの山のデザインはとてもすっきり。あまりゴテゴテさせずに、シンプルさがパソコン版の身上だ

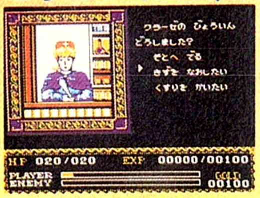


ファミコン版　こちらはハデ。山は細いつり橋でつながっていて、さながら迷宮。ゲーム性を高める工夫をしてあるのだ

◆イベント画面はさすがにね…◆



MSX2版　どひゃー、こういった1枚絵は、使える色数が多いだけにキレい。このグラフィックにはFC版はかなわないね



ファミコン版　しょうがないのよね。ハードの性能差いかんともしがたいのだ。でも、ショップの役目はオリジナルと同じ



【最新ソフト徹底紹介】

HOT GAME SCANNER

ホットゲームスキャナー

カセット／ナムコ／7月29日発売／¥6900

The three kingdoms



三国志～中原の覇者

広大な中国地方を背景にさまざまな武将が群雄割拠していた時代…それが三国志の舞台である。複雑に絡んだ人間関係、怨念、忠義、そして陰謀がうずまく戦乱の世を治める事ができるであろうか！

文／タイレル辻

三国志は、1800年もの間、語り継がれてきた世界一有名な人間のドラマ。その魅力とは何だ!?ダイジェストで紹介しよう。

漢から晋までが舞台!!

三国志は西暦180～280年の中国の話。漢王朝末期から晋の国ができるまでの、人と時代の流れのお話なんだ……。

西暦180年頃は漢王朝が始まって400年ぐらいの頃。政治の力や権力がいきとどかなくなり、民が不満だらけとなる。そして、ついに各地で乱が起きてしまうんだ。これを黄巾の乱という。そんな時、荒れた時代をなんとかしようと劉備玄徳、関羽雲長、張飛翼徳の3人が桃園の中で、死ぬ時は一緒だ！ とかいって兄弟の契りを交わし、漢王朝を救おうと立ち上がったんだ。その他にも、漢からは警備隊長の役の曹操が、西からは董卓が、江東からは孫堅（孫権の父）が、そして汝南からは袁紹が黄巾賊を滅ぼそうとやってきた。こうなってくると黄巾党はアキマセン。1年もたたないうちに滅ぼされてしまったとさ。

黄巾はなくなったけど、漢はもうガタガタ。そんなときに時の帝・霊帝が死んじまったんだね。スグに少帝が即位するんだけど、たまたま都を逃れようとしていた帝の兄弟を董卓が見つけ、大軍をもって洛陽（首都みたいなもの）に入り、ウムを言わさず少帝を廃して陳留王を立てた。つまり、董卓は帝の兄弟を帝としてまつり上げ、ウラであやつろうと思ったわけだね。さすがにヤバイと思っていた董卓は、呂布という強者を護衛に付けたんだけどこれは後で自分の首を締めることになる。

董卓のあまりにもひどい独裁に、朝廷側にいた名のある武将達は自分の出身地へとどんどこ帰ってしまう。1人残ったエリート曹操も、王允の口車にのってミスってしまい、洛陽から関東へ脱出する。その後も董卓の独裁はとどまる事を知らず、とうとう少帝を殺しちまったんだ。曹操は見かねて洛陽に君臨する董卓を討て！ との檄文を各地の武将に回したとさ。この呼び掛けに応じた武将の中に劉備の姿もあったんだね。これらの武将は袁紹を盟主として反董卓の兵を挙げ、優位に戦ってたんだけど、董卓は洛陽から長安への遷都を強行して洛陽を焼き払ったのでした……。

持ちこたえた董卓、このまま政権を握るかに見えたんだけど、董卓の政治を良く思ってなかった王允の計略によって、呂布に殺されてしまうんだ。曹操はこのチャンスを逃さず、都から若い皇帝と奥方を助け、許都に移し、すべての権限を手にいれた。しかし、目の上のタンコブが劉備と呂布。曹操はまず、仲たがいさせようとしたが見破られて失敗。次に、袁術（袁紹の弟）を劉備に向かわせた。ここで劉備は徐州を後にして戦いに出かけたんだ。曹操は兵がいなくなったと知るや、呂布に徐州を攻めろと甘言する。呂布ははっきりいって力だけのバカものだったので、命の恩人である劉備の足をすくう挙にでてしまったんだね。徐州は落ち、劉備は関羽、張飛と離ればなれになり、1人さまよう事になるんだ…。



とまあ、この後も延々と続くんだが、序章としてはこんなものだろう。三国志の話のスゴイところは、人間の知略の掛け合いというか、ワナのかけあい、心理作戦が見事に描かれているところなんだよ。敵をあざむくための法が、ここまで明確に現われていると、思わず諸行無常とか言って出家したくなるところだぜ。しかも、それが骨肉の争いというか、もう人間関係が複雑にからまっちゃっていて、今なんの気なしに行なっている事が、10年20年とたった時に意外な影響を与えてたりするんだ。あ～あ、つるかめつるかめ…。この内容では良くわからなかったとか、興味をもった人は自分で三国志を調べてほしい。SLGファンなら、特に計略の事を調べてほしいね。


三国志早わかり中華風図解絵画
騎馬隊、弓隊、歩兵隊がぶつかる
ガシン
オー
渦巻く策謀!!
タイレル辻!!
ダー!!
不満!
不満!
不満!
あ、裏切り者!!
反乱軍もあり
馬騰
スタコラサッサ
袁紹
ならば武器を与えよう
を部下にして下さい
天下を盗りたい
曹操
劉備
三顧の礼をもって迎える
勉強熱心
宦官もいた!
(チョキン)
行けっー!!
大軍同志の激突
忠誠度が低いのだろうか?
劉璋
孫権
中国の城とは、日本語の町の意味に近い
武将業界にヒゲは多い?
私たちをお城に連れてって!!
山軍、水軍、平軍が大暴れ
取材後打合
企画即割付
筆者辻社長
自動車教習
杜甫甫
劉備　馬騰
劉璋　曹操
袁紹　孫権
六人(ろくにん)の大守(たいしゅ)と二百人(にひゃくにん)の武将(ぶしょう)たち!

イラスト／宮入俊広

三国志～中原の覇者

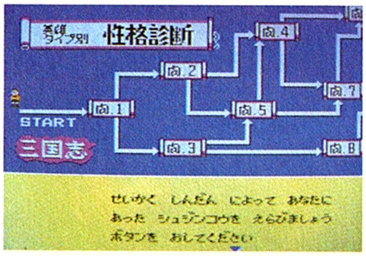
✖ゲームの目的

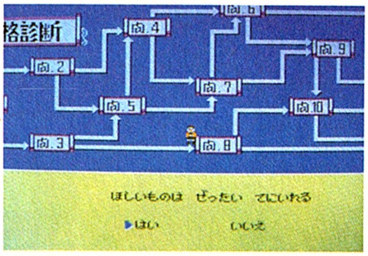
キミは自分の軍を持っている太守という存在だ。国主とまではいかないが、それに近い感じの位になっている。そこでキミは、中国全土の城すべて、つまり30の城を手にいれなければならないのだ。単に城を攻めて1つ1つ手に入れるもいいし、他の5人の太守を殺すなり、配下に入れるなりすれば、その太守が持っていた城はすべて自分の物にする、という事もできる。しかし、敵はいろいろな計略を計ってキミを妨害することだろう。単なる殺戮ゲームではないところがこのSLGを難しくしているのだ。

三国志は「武将重視」のシミュレーションゲームだ!!

◎人材がゲームを左右する

このSLGで一番大切なところは、武将をなるべく殺さないでいる、というところだ。つまり、なるべく寝返らせて自分の配下にしてしまう方がいいわけだ。優秀な武将は殺すよりもつかった方がいいからね。



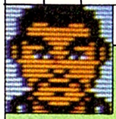


◀性格判断の末にたどりついた武将はキミの分身。大切に扱おう。しかし、人をだましたことがあるか、なんて質問にはドキッとするぜ

◆プレイヤーが操作する6人の太守

◐劉備〈リュウビ〉

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
78	63	53	99	—	水	4 4	4 4	2 2



英雄タイプ

劉備玄徳は志を同じくする関羽と張飛とで義兄弟の契りを結び、立ち上がった。曹操とは敵でもあり、味方でもあった。後年、赤壁の戦いで曹操を破り、やがて蜀の地を得た。その後漢中王となったり、蜀の帝になるが白帝城で倒れ、孔明に後事を託して没した。

◐馬騰〈バトウ〉

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
82	53	77	84	—	水	4 4	4 4	2 2



悲運の人タイプ

馬騰のいた涼州には董卓がいた。董卓が洛陽に兵を進めた後、馬騰が治めていたのだ。しかし曹操は、涼州から許都が襲われないようにと、馬騰とその子である馬休、馬鉄を殺してしまったのだ。その後の、馬騰の子馬超と曹操の戦いはなかなかのもの。

◐劉璋〈リュウショウ〉

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
51	38	25	97	—	山	3 3	4 4	3 3

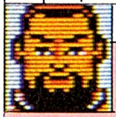


お役人タイプ

劉璋季玉は、蜀の牧だった。漢中の張魯というのが蜀への進行をたくらんでいると聞いて玄徳に救援を頼む。しかし、部下の張松が玄徳を蜀に迎え入れようと画策しているのを知り、張松を処刑し、劉備玄徳と戦った。が、結局は劉璋は玄徳に降伏するのであった。

◐曹操〈ソウソウ〉

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
82	80	86	96	—	水	5 5	3 3	2 2



エリートタイプ

曹操孟徳は、董卓を倒すための兵を挙げ、長安を脱出した献帝を許昌に向えて一大勢力を築いた。後年、官渡の戦いで袁紹を破って、国の3分の2までを掌握するが、赤壁の戦いで破れ、しかも玄徳と孫権の勢力が盛り返したので統一の夢は果たせなかった。

◐袁紹〈エンショウ〉

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
78	68	79	33	—	水	4 4	4 4	2 2

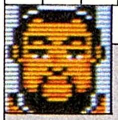


賢いお坊っちゃまタイプ

袁紹本初は、汝陽の人で名門の出である。そして曹操が董卓討伐の兵を挙げたときの総大将となる。のちに冀州をのっとり、やがては北方を制圧した。しかし、官渡の戦いで曹操に敗れてしまう。そしてその2年後に病気で死亡した。

◐孫権〈ソンケン〉

体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
60	65	51	90	—	水	4 4	3 3	3 3



抜け目ないタイプ

孫権仲謀は、劉備玄徳と同盟し、赤壁の戦いでは曹操軍を破る。が、荊州の帰属をめぐって争う。玄徳が益州の牧になったのち、孫権は荊州の半ばを奪い、その後関羽を殺害して荊州を手にした。そして魏と蜀が戦っているうちに、呉の国を建てて帝位についた。

太守に属する武将たち

城は最低でも1人の武将（つまり指揮官）がいなければならない。強力な武将からダメ武将まで、200名以上いるんだ。

関羽〈カンウ〉



体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
99	82	97	87	97	水	1 5	4 4	1 1

武人タイプ

関羽雲長は桃園の誓い以来、張飛とともに劉備玄徳をささえてきた。徐州が落城したとき、孤立して曹操に投降する。曹操の熱心な誘いを丁重に断わり、曹操へ恩義を返した後玄徳の元へ帰る。

公孫康〈コウソンコウ〉



体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
82	62	46	71	27	水	0 3	0 3	4 4

裏切り者タイプ

公孫の越は、袁紹と冀州を山分けする約束をしていたが守らないので糾弾する使者を送った。しかし、袁紹の部下に待ち伏せされて殺されたので戦いになった。このために、忠が低いと思われる。

魯粛〈ロシュク〉



体	知	武	徳	忠	属	弓	騎	歩
40	87	5	92	90	山	0 1	0 3	3 6

軍師タイプ

周瑜の推挙によって孫権に使えていた軍師。曹操の南征に際し、玄徳の元へ使者として行き、孔明を連れて呉に帰った。孫権と玄徳の橋渡し役であったのだ。軍師なので、計略に強いが、肉弾戦にはからきし弱い。

弓・騎・歩の数値の単位は100人。上段はゲームスタート時に支配している兵の数、下段は各部隊の最高値を示しています。

戦闘システム

このSLGの戦闘システムは今までにない機動力、という行動単位形式を取っている。特に計略というのが、肉弾戦よりも有効な策となっている、という事を確認しておいてほしい。つまり近づいてドンパチやるだけが戦いじゃないって事なんだよね。

機動力の配分

敵の城を攻撃しに行くと、まず自分の隊をどこに置くか決める。前もって地形を調べておけば水、山、平のどの隊を連れて行けばいいかわかるはずだ。そして、一番大切なのが計略だろう。計略とは、直接本隊と接触せずにいろいろな策、例えば火で攻めたり、ガセネタで混乱させたりするような事だ。これをどの程度使えるのかちゃんと考えておかなければならない。計略をしたり、移動したりするのに機動力が必要なんだから。機動力はなくなれば補充できるが、その間は攻撃できないのでやられっぱなしになる可能性もあるぞ。

戦闘は土地、隊形を考えて！

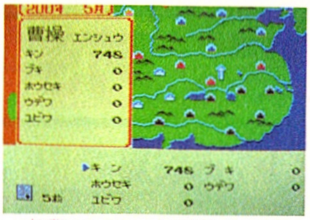
各隊はそれぞれ得意の地形というのがある。これは単に肉弾戦、移動の時に有利、というだけでなく、使える計略の数にもかかわって くるのだ。これを間違えると非常に苦しい戦いを強いられることになる。水軍を山に向けたらどうなるか、なんて一目瞭然だよね。まあ、そうやって戦っていって、肉弾戦になったら、今度は兵の隊形が大切になる。動きはほとんどオートなんだけど、止めたり退却させたり前進させる命令は出すことができる。狙うのはザコでなく、大将首だぞ!!



▲城を偵察すればどの軍を持って行けば有利なのかがわかる。山に水軍、なんてことにならないように！

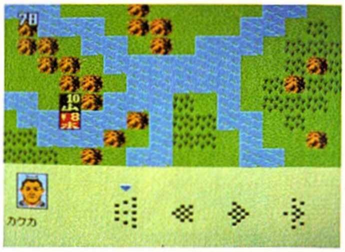


▲城の様子を見ればどんな武将がそこにいるのかがわかる。太守の位置もこれでわかるってもんだ



▲出兵するには、武将1人あたり約金200がいる。たりない場合は回りの城からかき集めよう


◀これが城と城をつなぐルートだ。つながっていないと直接いけない。輸送するときなどはルートの確認が大事だね


▶まずは計略を仕掛けて、敵の兵を減らしてしまおう。知力の高い武将を1人連れて、とにかく計略だけをやらせるのだ

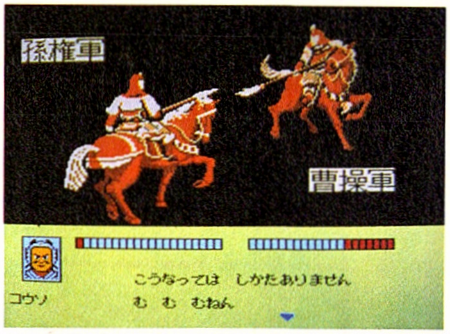


▶肉弾戦の前にデータを見る、をして現在の武力と、隊列を変える作業をしよう。隊列はなかなか重要だったりする



▶負けそうになったらすみやかに退却をすること。逃げるとダメージをくらうけど、武将が大切なのでしょうがない


▶これぐらい圧倒的ならいいんだけどそうはいかない。弓隊には注意してね



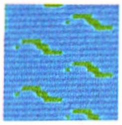
▲武将と武将がぶつかると一騎打ちとなる。ここではけんせい、こうげき、すてみのこうげき、こうさん、がある。けんせいはダメージが少ないけど確実に当たる。攻撃は結構はずれるんだよね。一番恐いのが捨身の攻撃。優勢で勝っていてもこれで一気にやられることがあるんだ。ま、なるべく捕まえるようにしよう

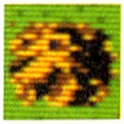


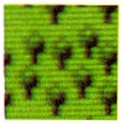
◀最後に残った武将のまわりを取り囲むと戦わずして降伏する。敵の武将も殺さずに捕まえるようにしよう

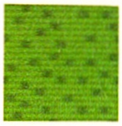
いろいろな土地


城 相手が1回攻撃するのに対し2回攻撃できる。


水 水軍は少ない機動力で移動することができる。


山 山軍は少ない機動力で移動することができる。


森 平地よりも機動力が必要になってくる。


平地 移動しやすいが敵の計略を受けやすいのだ。

いろいろな計略

計略	説明
火計	敵の部隊に火を放って、兵を減らす。平地森が有効。
陥穽の計	ワナをしかけて敵の部将の体力を減らす。
乱水の計	洪水を起こして敵の兵の数を減らす。水場で有効！
要撃の計	伏兵を用いて奇襲する。兵の数が減る。
虚兵の計	大軍がいるように見せかけて、敵の動きを止める。
連環の計	船をつなぎ止めて、敵の動きを止める。
共殺の計	敵を同士討ちさせて敵の兵を減らせる。
籠絡の計	敵の武将をこちら側に寝返らせる。忠の低いのに有効。

✖人と城の富国と強兵を思いのままに!!

コマンドの解説

コマンドの方は、ＳＬＧをやりなれている人なら簡単にわかるような物ばかりだ。ＳＬＧって基本は変わらないゲームだからね。それよりもパラメータの数値の変化に敏感になろうぜっ！

城の状況



年月が表示される。１ターンは１月経過。250年までに統一するのだ。

現在指示を出そうとしている城の名が表示される。

持っている金の量をあらわしている。税の取り立ては年に２回あるぞ。

土地の広さというか、使える面積が表示される。多ければ税も増える。

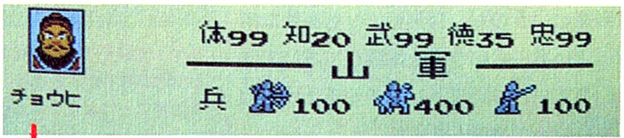
産業が発展してればまたまた税が増えるのだ。

人口は直接収入の量にひびいてくる重大な要素。人がいなけりゃねえ。

現在一緒に戦っている武将の一覧がここに表示される。

統治されてないとすぐに反乱が起きて税が少なくなってしまうよ。

◎ 武将の特性 ◎

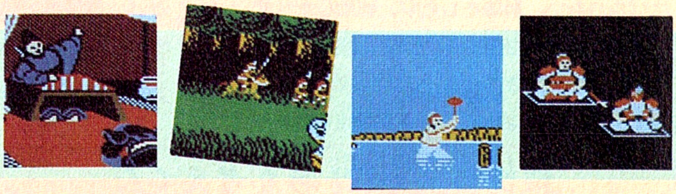


６人の太守・200人以上の武将の顔と名前が表示される。顔にはなんとなく性格がにじみ出ているよ。早く名前と顔を一致させたいところ。

- **体** ようするにＨＰみたいなものだ。敵の武将と直接戦うと減る。病院で回復可。
- **知** 知力があると、それだけ計略の総数が増えると言うものだ。
- **武** 攻撃力のようなもの。肉弾戦ではこれが重要になってくるぞ。
- **徳** 徳が高くないと計略をしてもはずれる。神サマはきまぐれだからね。
- **忠** これが低いと仕えている大守を裏切って、反乱してしまうのだ。
- **属** その武将がその地形を得意としているかと言うことを示したものだ。
- **兵** １人の武将が持てる兵の数は千人。だから武将を多く持ってないとダメなのだ。



城に入ると４つのおおまかなコマンドを選択することができる。この辺はちゃんと細かく認識しておかなければならないところだね。



◀イベントはアニメで紹介される

【メインコマンド】【サブコマンド】

城
- **城の様子を見る** 敵の城も探れるが、命令書が必要となってしまうのだ。
- **情報集める** 武将がでかけていくと、どこからともなく武将や宝を見つけてくるのだ。
- **道を見る** 中国は広大なので、城と城の間がものすごく離れてる。領地じゃないぞ。
- **武将を移動させる** 武将を城から城へ移動させる。近道考えないとね。
- **国づくり** 国を肥せば税金があがる。それだけ軍資金が取れるってことだよね。
- **記録する** ナムコのロムはリセットボタンを押さずに電源を切ろうね!!

倉
- **運ぶ** 倉には兵器や宝物、金がある。それを他の城へ移動するときに使う。
- **与える** 武将や民にお金や武器を分け与える場合に使う。
- **贈り物をする** 隣国の城の武将にそれなりの贈り物をすれば戦いにならないのだ。

【メインコマンド】【サブコマンド】

軍隊
- **出陣** どの城に、その武将を行かせるか選択する。城には１人の武将がいなければならない事を忘れるな。
- **徴兵** 兵を雇うと、その割振りを変更できる。雇いすぎると金が残らなくなってしまうよ。
- **偵察** 敵の部隊等を調べてくる。敵を知り己を知れば百戦危うからずってね。よく調べてから行くんだよ。

町
- **武器屋** 武器を買って武将に与えれば、肉弾戦の時に有利となる。これがない城は他から運ばなければならないのだ。
- **学問所** 知が低い武将をここで学習させれば使える計略が多くなる。その余裕があれば、なんだけどねえ。
- **病院** 傷ついた武将をなおしてくれるのが病院だ。おのずから病院のある城を拠点として戦うことになるだろう。
- **質屋** 見つけてきた宝物はここで処分することができるぞ。

命令書の数だけ指示できる

1ターンの命令数は、命令書という形になっている。最初は城の数も少ないので命令書が少なくてもなんとかやりくりできるんだが、中盤ではまったく足りなくなってしまう。ということで命令書は少ないので、ここは命令書を使うべきなのかどうか、となやむ場面が多々あるのだ。城1個に付き1枚なので、早めに城を多く持つようにしよう。

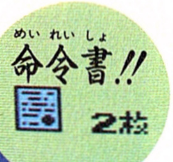
内政も大切なのだよ

内政、特に武将の忠と、町の統治度には注意しなければならない。武将が寝返るとともでもないことになるし、町で反乱がおきるとその度に金やらなんやらかかって、すぐにビンボーになってしまうからだ。外の敵ばかりでなく、内にいる敵にも十分注意しよう。SLGをやった事があるならわかるよねっ！



▲セーブするにも、なにをするにも、この世界では命令書が必要になってくる。ムダ使いはまったくできないようになっているぞ

▶命令書の数は、持っている城の数に関係してくる。城3つなら3枚って具合にね。





◀中には命令書＋金というパターンもある。金は使い果たさないように！



▲武将の知力が上がればそれだけ計略を仕掛けることができる



▲人口が増えればそれだけ税の収入が良くなるわけ



▲産業や土地の価値が上がるとこれも税が増える。統治度にも注意ね


◀命令書が必要なので様子ばかり見てられない


◀情報集めで武将を見つけることができるのだ

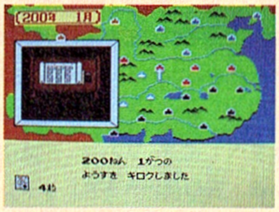

◀たまにこういうのがいる。三顧の礼でいくかな


◀他にも金鉱や指輪、腕輪を見つけて来る

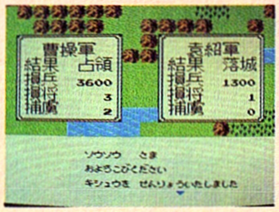

◀税金は4月。10月にはお米が取れるんだ


◀ムシがつかなければ豊作だね


◀ゲーム前半はこのように町づくりにはげもう


◀ナムコのはリセット＋電源オフだと飛びます


◀武将は1人、必ず城に残さなければならない


◀占拠したのはいいけど損害がでかすぎる…


◀徴兵の数は計算してやらないとムダになる

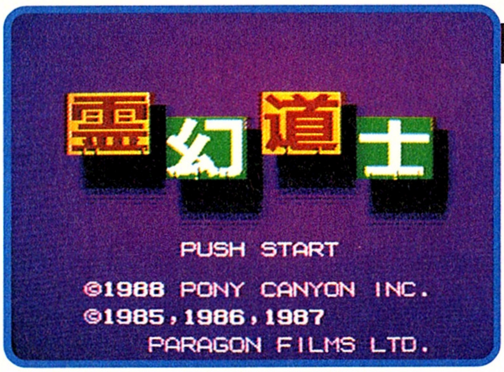

◀武器は買ったら一旦倉に収められる


◀武力をあげれば武装が多くなる


◀友好条約を結びたいなら宝物を贈ればいい


◀戦いで傷ついた武将は病院へ送ろう


◀太守が死ぬとおしまい。ああ、はかなき人生よ



霊幻道士

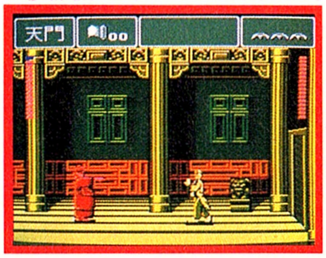
あの人気映画"霊幻道士"がファミコン化されてボクらの前に帰ってきたぞ。そこはかとなく可愛さ漂うキョンシー。リアル感タップリの動きをみせる道士。グラフィックもなかなか凝ってる痛快アクションゲームだぜい！

文／ニョクマム古橋

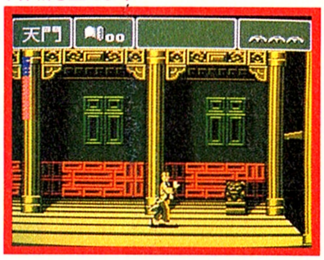
キョンシーの魔の手から村人たちを救い出すのだ!!

黄泉の世界よりキョンシーたちが復活し、アチコチの村であばれ出したから、さあ、大変！　道士は弟子を伴ない、キョンシー退治の旅に出発した……てな感じで始まるこのゲーム。基本的に移動画面と戦闘画面に分かれている。移動画面では弟子と２人で村の中を探索。で、民家や廃屋をみつけて中に入ると戦闘画面に突入、道士とキョンシーの戦いが始まるんだ。そして、キョンシーをなんとか倒すと、次の部屋へと通じる扉が開いて先へ進めるって寸法。１番奥の部屋まで行ければ村人に会えて、アイテムをもらえたり、体力を回復して貰えたりするぞ。


▲移動画面にはキョンシーは出現しない。ゆっくり作戦を立てよう



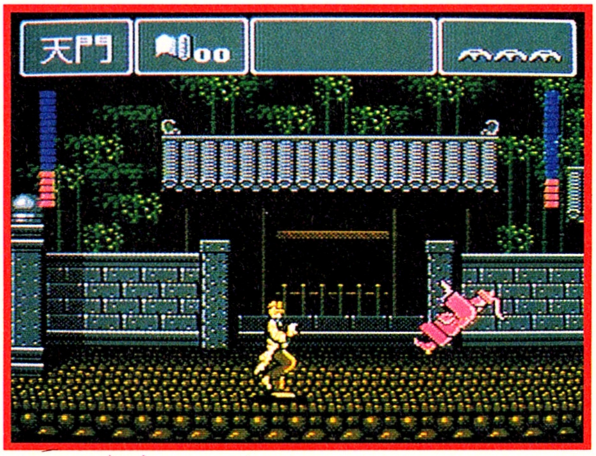
◀民家や廃屋はキョンシーに占拠されているんだ



◀で、キョンシーを倒せば次の部屋への扉が開く

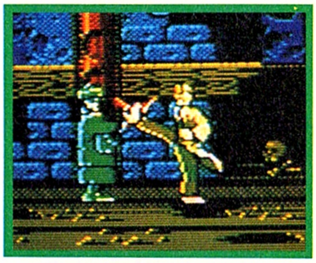
基本的な動きをまずはマスターしよう

基本的な動きは右の４パターン。道場で数々の技を覚えればバリエーションはもっと広がるけどね。でも、戦いの上でのポイントはすべて共通。ズバリ、距離感だ。キョンシーにも色ンな奴がいる。腕の長さや身長、ジャンプの飛距離などで計算ね。

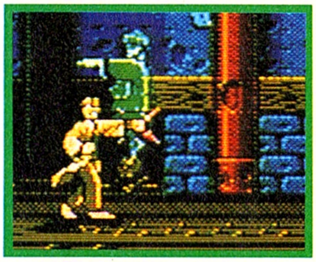


▲タイミング良く決まるとブッ飛んでくぞ。

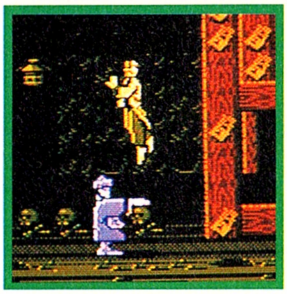
キック


◀射程距離が長めだから、距離感を把めば強力な攻撃技に……

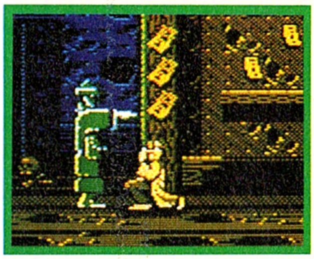
パンチ


◀腕は足より短かい。トーゼン接近戦のときに使うわけね

ジャンプ


◀相手を飛び越えて攻撃をかわしたり、ハイキックを仕掛けたりするときに必要なテクなのだ

しゃがむ

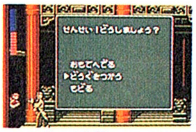

◀これは防御のみ。背の高いキョンシーとの対戦では有効だよ

アイテムをそろえてパワーアップしちゃおう

1番奥の部屋にいる村人を助け出してあげると、お礼に色々なアイテムをくれるぞ。技をまだあんまり覚えてないうちは、このアイテムをうまく利用することが勝利をつかむ上で重要になってくるんだ。アイテムの使い方は簡単。部屋に入ったあとに、入口の方向へもどると、弟子が顔を出して、表へ出るか、もどるか、道具(アイテム)を使うか聞いてくる。もちろん道具を"使う"のコマンドを選んで、次に何を使うのかを選択すればＯＫよ。操作はⒷボタンね。

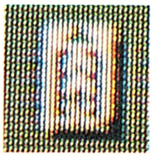


▲すずを使えばコンシーを遠隔操作できるよ



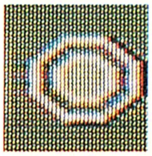
▲部屋の入口にもどると弟子が顔だけを出して…

おふだ



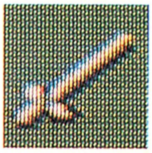
霊力が込められているこのおふだをキョンシーに張りつけると、一時的に動きを止められる。ただし短時間しか効果がないんだ

とんてん



悪霊から身を守る鏡として古くから旅人に珍重されていた。キョンシーを一時的にマヒさせられるけど、何回も使うと割れちゃうぞ

聖剣 せいけん



霊験あらたかな聖なる剣。対キョンシー用の超強力な攻撃用アイテムだ。だけど、これも残念ながら何回も使うと壊れちゃうんだ

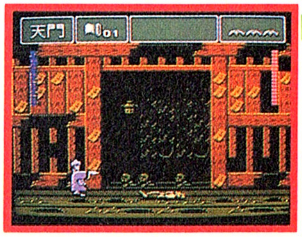
すず



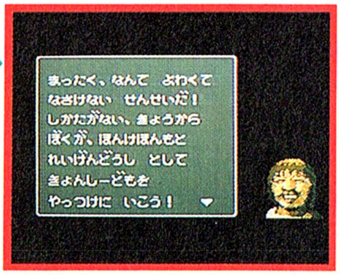
幽霊屋敷の主を倒せば手に入る。このすずをコンシーがいる屋敷で使うと、魂を吹き込め、自由自在に操ることができるようになる

体力がゼロになるとゲームオーバーね

道士の体力は画面左にピンク色のゲージで表示されてる。キョンシーの攻撃を受けるたびにそのゲージの目盛りが減っていき、ゼロになるとあれ悲しやゲームオーバー。すると、いきなり弟子が出て来て、情けないとかなんとか言ってバカにされちゃうのだ。まったく、弟子のブンザイでニクタラシー！　でもね、パスワードを教えてくれるから、ま、許してあげましょ。



◀ゲージの目盛りがゼロでゲームオーバー

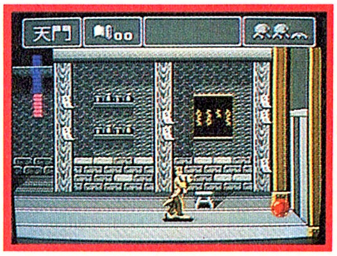


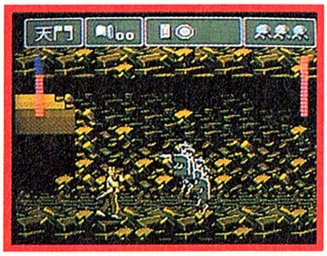
◀だけどパスワードが出るから、ま、ひと安心ってところかな

ひすいの玉を3つ集めてキョンシーを退治しに行こう

各ステージのキョンシーの主がいる洞窟や家などは、霊界の封印がかけられている。この封印を解くためには、ひすいの玉を3つ集めなくちゃならない。ただ、このひすいの玉はキョンシーが持ってるから、まずはザコをかたっぱしからかたずけてかなきゃね。で、集めて主に対決を挑むことになるんだけど、さすがに最後のキョンシーは強力。アイテムで対抗しよう。

▶ひすいの玉を3つ集めれば、霊界の封印を解くことができるんだ





◀キョンシーの主との対戦ではまず聖剣でダメージを与え、おふだで動きを止めてから攻撃ね

体力回復は寺院で

各村には、体力回復ができる寺院がある。ただね、体力回復ができる部屋にたどりつくためには、キョンシーをまず倒す必要がある。ま、1度倒しちゃえば、あとは出現しなくなるけどね。村に入ったらまず、この寺院をみつけて、ゲームを進めるようにするのが賢い戦法だろうね。

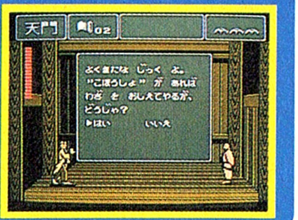


技は道場で磨くのだ

道場では、攻撃や防御の技を教えてくれる。だけど、そのためには虎の皮に書かれた秘術の巻物"虎皮書(こほうしょ)"を村人からたくさんもらっとかなきゃならない。で、道場に入ったら師範代の質問に答えられて、はじめて師範との面会が許されるんだ。質問は三択。ま、そんな難しかないよ。







カセット／ジャレコ／7月下旬発売予定

MOERO!! PRO-YAKYU'88 KETTEIBAN



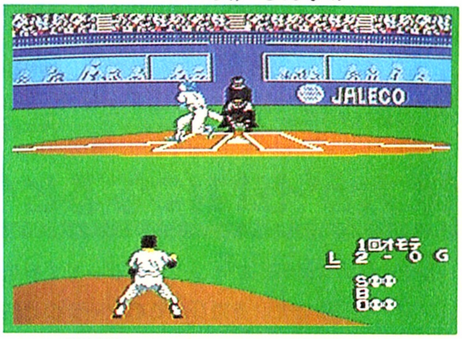
燃えろ!!プロ野球'88決定版

前作の不評部分を克服し、よりリアルによりハイグレードに仕上げるため現在もなお改良につぐ改良を重ねているという燃えプロ2。今はまだ全貌を明らかにできないが、とりあえず最新情報をお届けすることにしよう。

文／しんすけ

先進のバイオリズム機能を導入したぞ

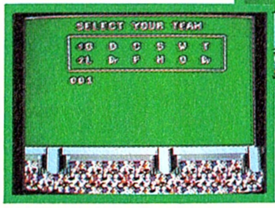
あの燃えプロが、'88決定版とネーミングも新に生まれ変わった。タイトルどおり、88年度の最新データ・新機能を満載するとともに、前作でやや不評だったバッティング面の改良を加えての登場だ。前作との大きな違いは、まず球場の広さ。球場全体の広さが、実に12画面分もあるのだ。そしてなんといっても最大のウリは、ＦＣ野球ゲーム初のバイオリズムの採用。各選手の、その日ごとのコンディションが知れるバイオリズム機能により、一歩進んだ野球の面白さを味わえる。前作以上のハデなアトラクション面も期待できそうだ。



▲画面展開がスムーズになり、試合時間も短縮

スターティングメンバーが決め手だ！

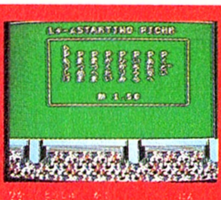
'88の特長として、スターティングメンバーを決定する際に、メンバー交替は当然のことながら、オーダーをそっくり替えることもできるのだ。ここでバイオリズムを利用しない手はないぞ。試合日の各選手のデータを分析して、不調な選手は打順を下げる、好調な選手を中心に打順を組むというポイントを、しっかりと押えておきたい。



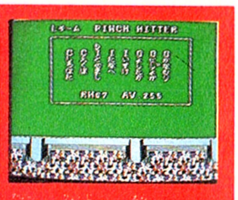
◀参加チームは、OBチームが抜けた以外は前作と同じ。お馴じみの12チームが参加



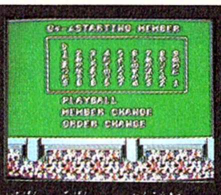
▲チーム及び選手データは、もちろん最新のものがプログラミングされている



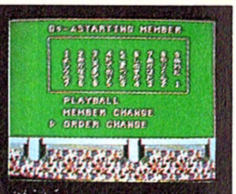
控え投手は各チーム８人



ＡＶが表示され選びやすい



一番を五番へ…(変更前)

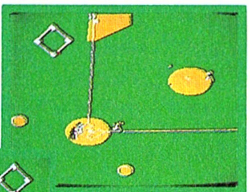


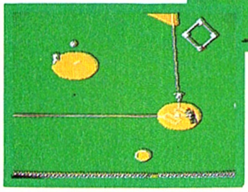
変更後のオーダーがコレ

たっぷり12画面分のフィールドを駆けぬけろ！

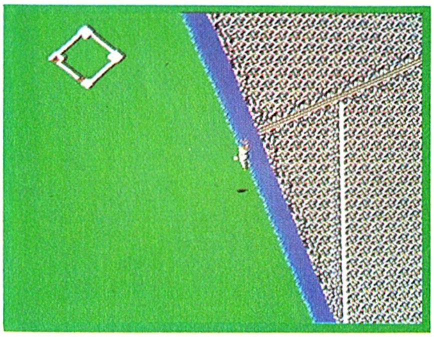
燃えプロが'88となり、大きく変わったのがフィールドの広さ。なんと12画面分もある、とっても広い球場なのだ。球場が広い＝守備範囲が広くなるのは当然。でも、その分選手の動きもスピーディーになった。選手によって、足の早さも違うから、足の早い選手を使えばよりスピーディーな動きで守備を固めてくれる。そしてその場面は、先攻後攻により一塁側、三塁側と見る視点も違ってくるんだ。

▶Ｇチーム先攻でゲームが始まったところ。先攻チームの攻撃は一塁側から見た画面だ





◀逆に、後攻チームの攻撃は三塁側から見た画面となる。これは後攻のＬチームの攻撃場面



◀フェンス際でジャンプ！　捕球時にⒷで、ジャンプしたり、飛びついたりできるのだ

前作での不評部分は改良中。より細かく正確な操作が目標

●左右高低を打ち分ける

前作では、打球がどこに飛ぶのか全く見当もつかなかったバッティングも、今回の'88では、低目高目のコースにより、ライナー・ゴロ・フライと飛び方が変化し、スイングの速さで、打球の方向も違ってくる。また、球がバットに当たる位置で飛距離も違ってくるぞ！



▲フライを打つ！
高目を打てばフライ又はライナーとなる可能性大



▲ゴロをコロがす！
逆に、低目を打つとゴロになりやすいぞ



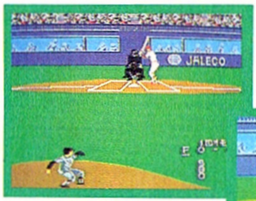
▲ひっぱる！
球をとらえるタイミング(スイング)を早くする



▲流す！
球をとらえるタイミングを遅くすれば流し打ちだ

●バッテリーはよりリアル

相変わらずリアルな投球フォームを披露してくれるピッチャーにつけ加え、'88ではキャッチャーもリアル化。ピッチャーの投球にあわせ体を移動して捕球。そして、立って返球まででしてくれるのだ。これにバッターも加わって、バッテリー間のビジュアルは最高！



◀バイオリズムによって球のキレやスピード、スタミナまでも微妙に変化するぞ



▶ピッチャーが高い球を投げると、キャッチャーが立って捕球する。

●音で聞き分ける

野球に必要不可欠な要素"音"を、この'88でもリアルに再現。バットの芯に当ったときと、そうでないときとでは音が全く異ってくる。また、ピッチングにおいても、球の威力によってキャッチャーミットの音が異るのだ。



◀打球音を聞き分けて守備をしよう。反応は素早く！



◀燃えプロ'88では審判に対する抗議が少なくなる……と思う？……

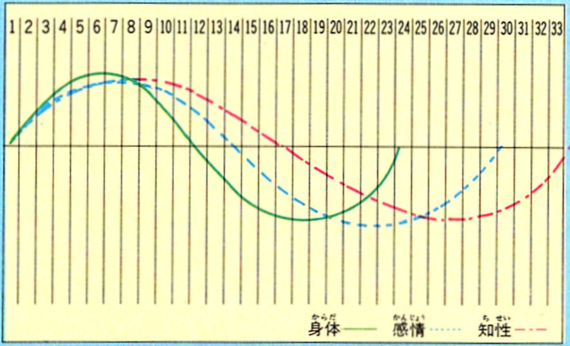
●審判の信頼度が向上

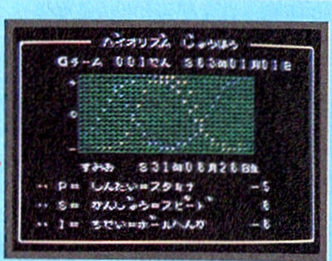
前作では、ストライクとボールの判定がイマイチ信用できなかったのも事実。完璧なボール球がストライクになっちゃったりとかね。でも、今回の'88では、その点に改良が施されて、審判のミスジャッジが少なくなったようだ。僕らの要望に答えてくれたね。

バイオリズムで野球を科学する

ここで言うバイオリズムとは、人間の身体・知性・感情の活動のリズムが、誕生日から一定周期で高調期と低調期を変動していく変化を表したものだ。簡単に言ってしまえば、人間には調子の良いときと悪いときがあって、その波を表わしたのがバイオリズムというわけだ。身体は誕生日から23日周期、感情は28日周期、知性は33日周期で高調と低調が繰り返されるという。

このゲームは、上のバイオリズムの3要素を、各選手の能力（打者や投手それぞれ）の3要素に置き換えることで、より実際の人間同志のプレイに近づかせているということなんだ。要するに、ゲーム中の選手データが、その日の調子によって少しずつ変化していくという、新たな要素が加わったってことだね。





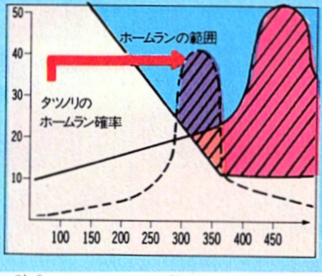
◀身体——、感情……、知性-・-。縦の数字は好低調の度合を表す。(好調0〜7、低調0〜−7)。横は周期を表す日数。

〈バッター〉身体＝打率（打球の飛距離）感情＝ホームラン（打球の飛高度）知性＝打点（チャンスのときにヒットの打てる確率）

〈ピッチャー〉身体＝スタミナ（体力を消耗する度合）感情＝スピード（その日の最高速スピードのノリ）、知性＝変化（変化の度合、球のキレ）

例 Gチーム「たてのり」

通常時のたてのりの場合（AV310、H34）という、打力（AV・Hで打力が決まる）なのだが、これがバイオリズムの3要素が最高期に達すると、4割40本を越える怪物バッターに変身してしまう。この時たてのりが、4回打てば3回の確率でホームランになるという。



◀バイオリズムによってホームラン確率はこんなに違う

※……は通常時、——は最高調時のタツノリのホームランの確率。斜線部はホームランの範囲

※画面は開発中のものです　

カセット／ジャレコ／8月10日発売／¥5500

MANIAC MANSION



マニアックマンション

これは確かに「あどべんちゃー・げーむ」なのだ。でも、そんじょそこらのAVGとは、ひと味もふた味も違うニューウエイブなゲームなのだ。早解きなんてムイミなゲームなのだ。斬新が服着てるようなゲームなのだ！

文／北枕 獲

ルーカス・フィルムのニュータイプAVG

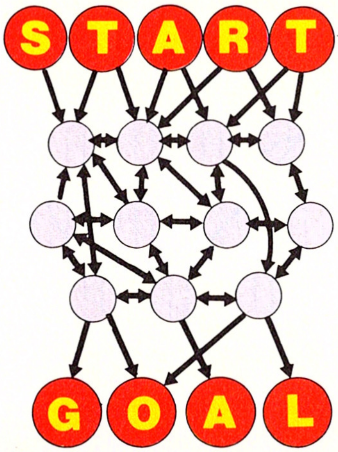
何が新しいかって、すべて新しいのだ。まずはパーティープレイ（!?）AVGであることでしょ。次にパーティーの選び方によってストーリーが変化することでしょ。それから映画のようなカット・シーンでしょ。とにかく新しいことだらけなのだ（マルチエンディングなんてのは、もう常識だよね）。舞台のマニアックマンション（「狂気の館」って意味だ）も、十分に広いしね。さっすがルーカスって感じで、「究極のアドベンチャー」ってコピーが素直に納得できてしまう。とにかくプレイヤーの自由度が高いので、手詰りの心配はまずない。もっとも、それだけクリアがムズかしいってことでもあるのだけれど…。



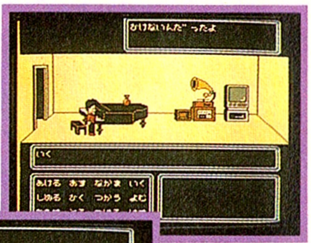
◀さんでぃ救出隊編成画面。誰を選ぶかによって、ゲームの展開が変わってくるのだ

斬新！マルチストーリー＋マルチエンディング!!

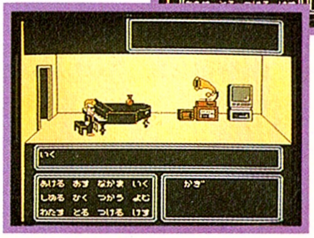
このゲームはパーティープレイである。プレイヤーは主人公＋友だち2人（6人から選択）の3人を操作する。そう、3人を別々に操作できるんだ。3人を別の場所に行かせたりとかさ。さらに選ぶ友だちによって、解かなきゃいけないナゾが変わる。メンバーを変えれば違うゲームになっちゃうワケだ。さらにマルチエンディング。いったい何種類のゲームが楽しめるんだろう？　とゆーワケで、この『MM（マリリン・モンローじゃなくてマニアック・マンションね）』、AVGファンにはこたえられないゲームなのだ！



◀この図がMMの進行表なのだ。複数のスタート（誰を選ぶか）、複数のゴール、自由度の高いシナリオ、網の目状にからみ合ったイベント。これぞ、マルチストーリー!!基本的に手詰りになることがないゲームなんだ



▶人によってできること、できないことがある。例えば、でぃぶ（菅原さん、元気!?）にピアノを弾かせようとしてもムリ…



◀しかし、ミュージシャンのしどなら演奏できるし、BGMも変わるんだ。ここにパーティー制AVGのイミがあるのだ

でぃぶと仲間たち！

でぃぶ



主人公。メンバーの中では一番まとも。毒にも、薬にもならない、ごく普通の人らしい。

らざー



パンクバンド「レッドバスターズ」のボーカル。だから何だと言われても困るけど…。

まいける



賞を取ったこともある学生写真家。今回の冒険は、カメラを持たずに参加している。

じぇふ



ハマのサーファーなんだけど、家の中じゃ、波はないだろーなぁ、やっぱ…。

ばーなーど



頭脳明せきな、科学部の部長さん。けっして頭デッカチな臆病者ではない。

うぇんでぃ

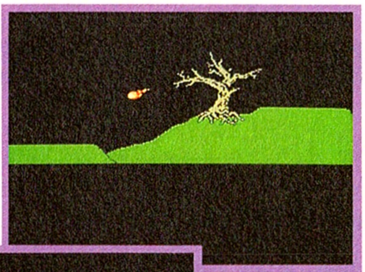


有名な小説家になることが夢の女の子。愛についての考察が、得意技らしい…。

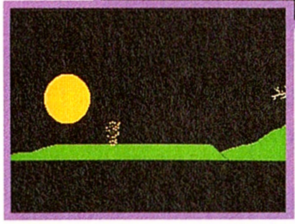
しど



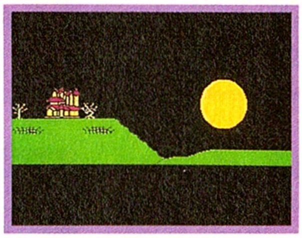
翔んだ音楽家。そのセンスを理解できるものは、広い宇宙にはいるかもしれない…。



▶事件の発端は20年前にさかのぼるのだ。ある晩、流れ星が飛んだんだ…



▲長い尾を引いた、その流れ星は地上に落ちた。そう、あの丘の上だ



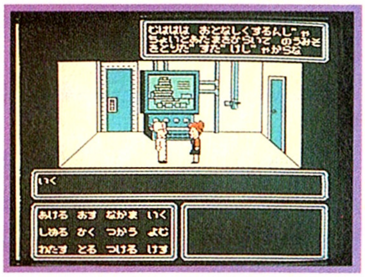
▶丘のかたわらにDr・ふれっどの家が…。温厚なふれっど博士は、その日から変らった…

学園のアイドルに狂気の科学者の魔の手が…

てなワケでストーリーだ。

話は20年前にさかのぼる。丘の上の一軒家のそばに、流れ星が落ちた。その家の主、Dr.ふれっどは、その日から変わってしまった。温厚なお医者さんだったのに、地下室にこもり、恐ろしい実験を繰り返しているとゆーのだ。

学園のアイドルさんでぃが、その狂気の館に迷い込んでしまった!! さんでぃのBFでいぶは、友だちとともに救助隊を結成、さんでぃ救出に向かう。さんでぃと救助隊の運命やいかに!?

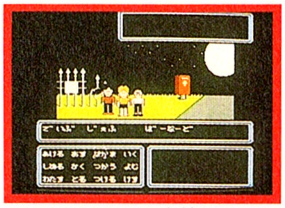


▶ゲーム中にいきなり割り込んでくるカット・シーン。急げ、さんでぃの「のうみそ」が危ない！

12+1のコマンドを駆使しろ！

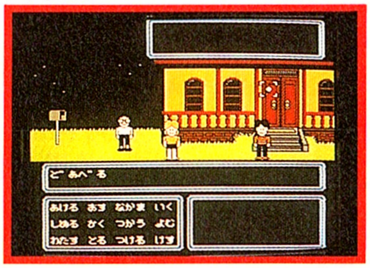
プレイヤーに用意されたコマンドは、〝いく〟〝あける〟〝しめる〟〝おす〟〝ひく〟〝つける〟〝けす〟〝よむ〟〝なかま〟〝とる〟〝わたす〟〝つかう〟の12種類。それぞれの説明はパス(分るよね)。〝なかま〟ってゆーのは、誰をコントロールするかを選ぶコマンドなのだ。

もう一つ、とっても便利なのが、〝Bボタン押しっぱなし〟だ。こーするとカーソルの位置にあるモノの名前が表示される。これを使わない手はないぞ。ゲームクリアのヒントにもなる…かもしれないしね。



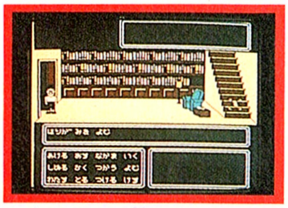
▼いろんなところで使用する〝つかう〟。大切なコマンドだ

◀3人のうち、誰を操作するかを決めるのが〝なかま〟コマンドなのだ

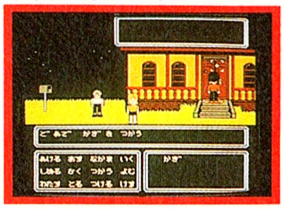


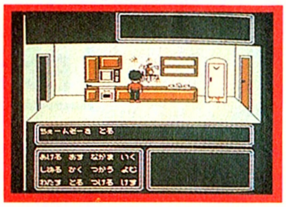
▲とっても便利な〝Bボタン押しっぱなし〟。カーソルを画面上で動かすと、そこにあるモノの名前を教えてくれるんだ。活用しよう！

▶MMには〝みる〟がないかわりに〝よむ〟がある。いろんなモノが読めるぞ



▼取れるモノは何でも〝とる〟、このゲームも同じなのだ





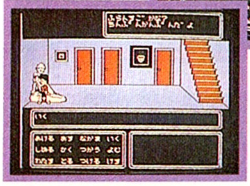
マニアックマンションは広いぞ！

ところで、マニアックマンションって、いったいどのぐらい広いんだろうね？　ちょっと見た感じでは5階建てぐらいに思えるんだけどね…。地下室は（何階あるかは、分からないんだけど）とーぜんあるし、かくし部屋もあちこちにありそうだしねぇ…。カギのかかったドアやら、ノブの取れたドアやら、こわれそうで昇れない階段やら、すなおに行けない場所がいっぱいある。全部の部屋を回るのは非常に苦労しそうだなぁ…。

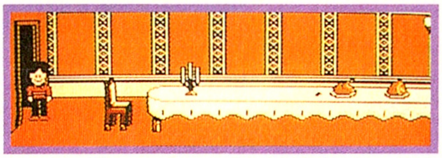
とゆーわけで、マニアックマンションの中を案内してしまおうと思うのだ。もっともさ、残念ながら3階まで、それもごく一部しか見せられないんだけどね。まあ、どこに重要なアイテムがあるか推理でもしながら、ゲームの発売を待っててくれよな。



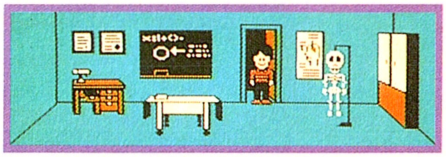
▶捕まって牢獄に入れられてしまった！ はたして脱出方法はあるのか？



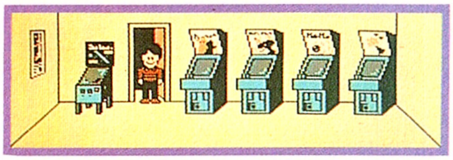
◀フランス語で書かれたプレートだって。フランス語が読めるヤツなんているのかなぁ？



▲ここは食堂だ。テーブルの上には「七面鳥」と「焼肉」がある。食べちゃっても、いいのかなぁ？



▲医務室。人体解剖図に、骨格模型…。何かありそうなフンイキだね。薬品棚にはカギがかかってるし…



▲ゲーム室だっ!! ピンボールは故障中、でもTVゲームはだいじょーぶみたい。でも、お金がいるのかなぁ？

※画面は開発中のものです　

BIG CHALLENGE JUDO-SENSHUKEN



ビッグチャレンジ柔道選手権

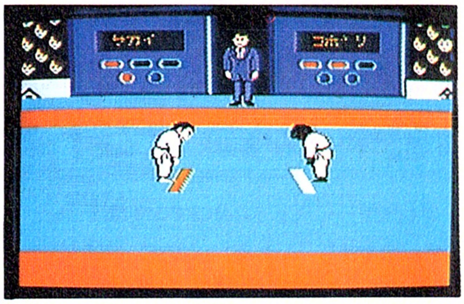
やっぱり五輪の相乗効果ってやつかなあ、柔道モノのソフトが登場したのは。でも柔道は日本人にとって身近なスポーツ。今までFCになかったことが不思議なくらいだ。なにはともあれ、FC柔道の誕生を祝福しよう。

文／しげるマン

ファミコンスポーツ界に新たなジャンル

FCスポーツ界にも、柔道という新たなジャンルが仲間入りしたよ。ジャレコといえば、〝燃えろ!!〟シリーズで、独特のリアル路線をいくメーカーだよね。でもこの柔道は、燃えろとは違うビッグチャレンジシリーズの第1弾として、ディスク版でデビューしたんだ。

操作はいたってシンプル。同じスポーツものでもこのシリーズは、リアリティを追及するのではなく、素材となるスポーツをストレートに楽しもうって感じだね。今年はソウルオリンピックもあることだし、一足先にFCでオリンピック気分にひたろう。



スタート → 練習試合 → 日本選手権 → 世界選手権

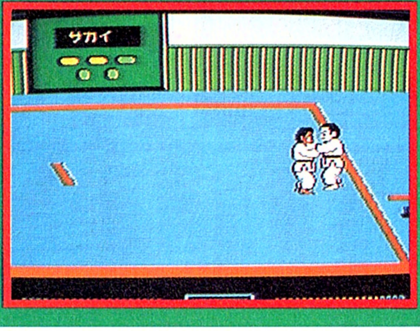
▶やっぱ、練習試合で腕を磨いてから日本選手権に挑むのが妥当。急がば回われってネッ

目標は世界選手権。でもその前に練習試合

このゲームの主人公のキミは、現在初段の腕前をもつ柔道青年だ。夢は大きく、世界選手権を制覇すること。しかし、ローマは一日にしてならず。夢を達成するには厳しい試練をつまなければならないのだ。そこで設けられたのが練習試合。この練習試合でキャラをレベルアップ（昇段）させ、日本選手権へ挑むのだ。最高レベルは6段。6段になると自動的に日本選手権に出場となるが、何段の時でも出場は可能だ。練習試合なんてメンドクセェ～って人は、初段、つまり練習試合なしでも出場できるよ。でも、勝てるかどうかは？…。そして、日本選手権で10戦中8勝すると、憧れの世界選手権に出場できるんだぜ。

練習試合で昇段しよう

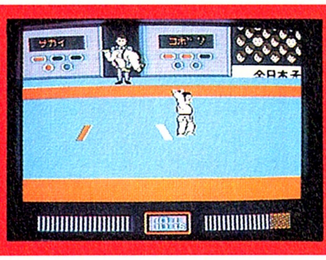
練習試合の目的は、キャラをレベルアップ（昇段）させることだ。昇段の段数は、何人連続で勝ち抜いたかで決まる。例えば、3人連続で勝てば3段ってこと。最高は6段まで。



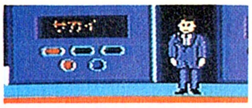
ビッグな2画面で大いに暴れまくろうぜ

格闘スポーツゲームのほとんどが固定画面だったのに対し、この柔道選手権は、横2画面のゆったりスペース。試合場所が広いから、押したり、引いたりといった攻防や、技を掛けて投げ飛ばしたり、両者技の掛け合いから勢い余って場外へ…などなど、実際の試合さながらの、大きな試合展開が楽しめちゃうよ。そしてこの広いスペースに審判は3人。主審が画面から隠れてしまう両端でも、ちゃんと副審がいて判定してくれるんだ。

▶画面下中央にあるのが、試合の残り時間を表すタイマー。試合時間は120秒で、試合開始と同時に減算され、00Sになると試合終了

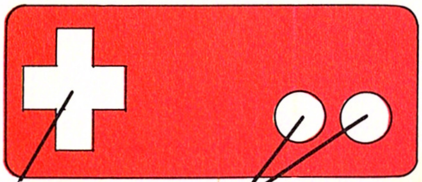


◀タイマーの両側にあるゲージは、選手の体力を表す体力メーターだ。選手のレベル（段数）によって、体力を消耗する度合が違ってくるぞ



▲上段の3つ並ぶランプで得点を表す。判定は、有効＝1点、技あり＝2点、一本＝3点で、試合時間内に3点先に取った方が勝ち、下段は注意。3回で反則負けだ

技の数は少ないけど、そこが真のキビシサかもね THE WAZA!



●✚で移動と技の選択をおこなう。組み合う前なら8方向への移動が可能。逃げるときに便利？

●Ⓐ Ⓑで技の選択。✚とⒶ及びⒷをタイミングよく操作しないと、技はなかなか決まらないぞ

今回紹介する技は7種類。ゲーム中、メインとなる技がこれだ。この他にも必殺技があるそうだけど、それは試合中のお楽しみにということだ。このテのゲームは、技の数を多くし、やたらと操作が複雑になりがちだけど、この柔道選手権は"技の数より操作のしやすさ"をテーマに、ゲーム作りがおこなわれているんだ。つまり、量より質ってわけだね。

誰でも、そしてみんなで楽しめるゲームを作ろうという気持ちが感じられますって感じで、ちょっと少なめの7つの技を駆使し闘っていくわけだけど、技を掛けるポイントとなってくるのはタイミングなんだ。相手のちょっとしたスキをついてビシッと一本決めようね。巴投げや肩車といった大ワザが決まったときなんか、そりゃぁもー快感なんだぜっ！

✚+Ⓐ 押し引き
左右の方向どちらか＋Ⓐボタンで、押したり引いたりする

▶押し引きは、それだけで相手を倒すということはできないが、技につなげる、技を掛けるキッカケをつくるという点では、重要な技の一つと言えるぞ！



小外刈り ✚+Ⓐ 大外刈り

▶✚の上＋Ⓐで大外刈り、✚の下＋Ⓐで小外刈りだ。この2つの技は、柔道の一般的な足技だ。この足技で相手の体勢をくずし、大技につなげるのも手だ。



体落し ✚+Ⓑ 背負い投げ

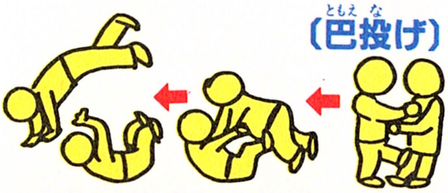
体落とし、背負い投げは、柔道の技の中でも、もっともポピュラーなものといえるね。✚の左＋Ⓑで体落し、右＋Ⓑで背負い投げだ。

巴投げ ✚+Ⓑ 肩車

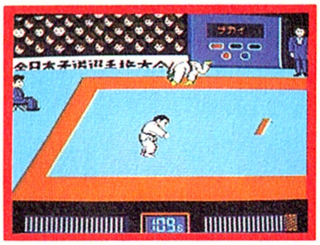
実際の柔道の試合でもめったにでない大ワザだ。最後はコレで、一本！といきたいネ。✚の下＋Ⓑで巴投げ、✚の上＋Ⓑで肩車。



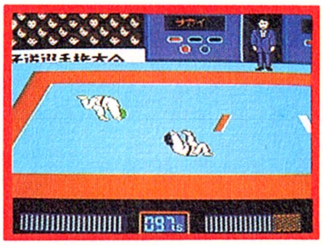
(背負い投げ)



(巴投げ)



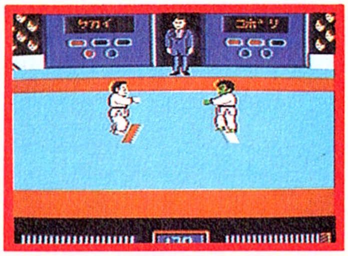
◀背負い投げが決まったところだ。ビシッと決まると、相手が豪快にぶっ飛んでっちゃうのだ。完ペキな一本だねっ



◀巴投げが決まったところ。相手の力を利用して投げ飛ばす。まさに、柔よく剛を制すといった技だね。あっぱれ！

世界選手権には強豪が待ち受けてるぞ

日本選手権に勝つと、いよいよ世界選手権だ。様々な個性や技を持った世界の強豪選手がキミを待ち受けている。そして、優勝するには、彼ら強豪10人と闘い、勝ち抜かなければならないのだ。だけど、一度負けただけなら大丈夫。同じ選手に再挑戦できるんだ。でも、2連敗すると世界選手権前に逆戻りだよ。



◀とうとう来たぞっ！　世界の檜舞台、世界選手権だっ!!

イギリス　韓国　アメリカ　フランス　中国



先生がアドバイスをくれるぞ

世界選手権へ行くと"先生"が現れ、アドバイスをくれるぞっ　一戦一戦、試合前に相手の弱点などを教えてくれるのだ　それをもとに戦えば、少しは有利に戦えるハズ



なんと独占!

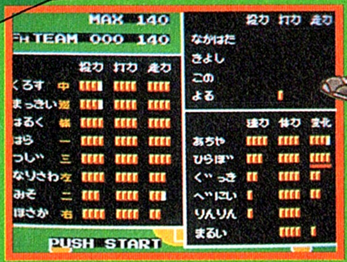
ハリスタの単行本ならフライデースペシャルです!!

フライデースペシャル㊸

究極ハリキリスタジアム



6月30日 ソフトとほぼ同時に発売!! 待っててね

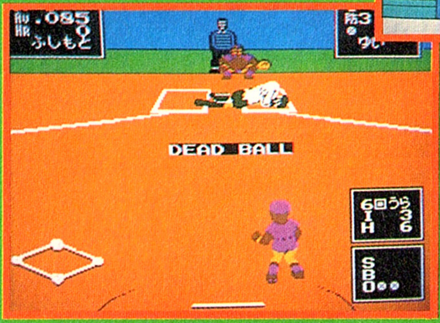




完全必勝本

史上初! 名監督とよばれる理想チーム養成チャート登場!!





より強く、より自分好みの理想のチームを作り上げるため、ボーナスポイントの最適な振り分けを指導。史上最強のオリジナルヒッポンズも登場!!

定価380円

これがタイトー公認オリジナルヒッポンズ!!



フライデースペシャル㊷

ディープダンジョンIII 勇士への旅



完全必勝本

定価380円

発売中!!

すべての謎がひとめでわかるオリジナル詳細マップ。リアルタイプモンスターマニュアルも迫力あるぜ!



フライデースペシャル㊹

ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者

完全必勝本 定価380円

混乱した記憶を解き明かしていく世界初のエラリークイーン方式とは何か? 写真でつづるミステリードラマもついて怪しさ満点。

熱い期待にこたえ…

フライデースペシャル㊺

リサの妖精伝説

RISA TACHIBANA

恋のノウハウアドベンチャーついに登場!! 定価380円

待ちに待ったリサちゃんとの恋愛ゲーム。恋のノウハウを楽しみながら謎も解けちゃう。

FRIDAY SPECIAL

JICC出版局

待望の再発売開始! ドラゴンスレイヤーIV/ドラキュラII/ウルティマ/女神転生/バグボーイスペシャルII ～ドラクエII 50本～



ADVENTURE NOVELS AN

アドベンチャーノベルス

赤塚不二夫劇場

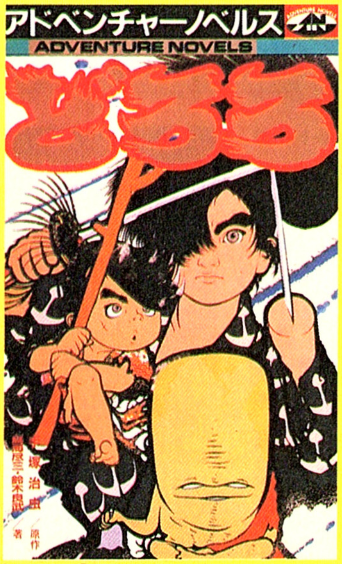
原作／赤塚不二夫　喰始(WAHAHA本舗)著



赤塚ギャグのおなじみギャグキャラたちが総出演！バガボンの登校をめぐって上へ下への大騒動をくり拡げる！史上最狂のナンセンスゲームブックだ！
定価680円

発売中!!





どろろ

原作／手塚治虫
鳥海尽三・鈴木良武著
失なわれた肉体をとり戻すため百鬼丸の魔物との戦いが始まる！定価680円

発売中！



手天童子 1.2

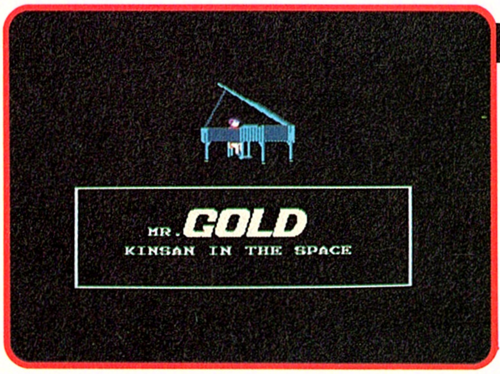
～しゅてんどうじ～

原作／永井豪　北村成一著
鬼の世界に生を受けた謎の少年手天童子郎が恐るべき敵に挑む！定価680円

発売中！

ディスク 東映動画／7月19日発売／ ¥3400

Mr.GOLD



Mr.GOLD

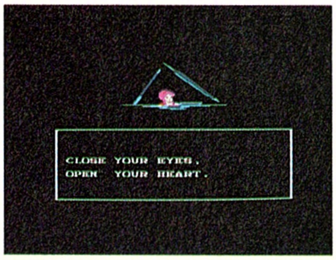
徳間アニメージュ文庫の「やつの名はゴールド」が原作。ゲームの前半は、オーソドックスなAVGなんだけど、後半は他のAVGと大きく違うのだ。ストーリー的には、ファミコン版「遠山の金さん」てところだ。

文／スッシー保坂

ミディの歌が事件の知らせを運んできた！

人類の未来は、高度情報システムコンピュータ（EDO）と5人の執政官による5賢者制のもとで平和に暮していた。しかし、月の近くにあるスペースコロニー〝フェドバー〟は、自主独立を目指していた。その矢先、オブコニア号事件、フェドバーの執政を預るブレンマツ家が全滅するという事故が起きたのだ。

ある日、Mrゴールドが下町の酒場でミディの歌を聞いていた。そこに、かつてゴールドの育て役だったタロウザがやって来て、ゴールドの父レトグラードが襲われたことを聞く。タロウザは、レトグラードが襲われたのは、オブコニア号事件と関係があるらしいと語る。



▶オープニング画面。ミディがピアノを弾きながら歌っている。曲に合わせて歌えるから、覚えておけば、いいことがあるかも



◀主人公のMrゴールドことゴールド・ディザースマウント。話の筋からいうと、彼は未来の遠山の金さん的存在なのだ



事件の真相は、フェドバーにあり！

なぜ父レトグラードが襲われたかを知るため、オブコニア号事件の生き残りオニール・シャケイオを探しにフェドバーに行くゴールド。ステーションに着いたゴールドを追って、ミディがやってくる。ミディは、車を貸してくれて、ホテルで待ってるなんて言うぞ。とりあえず、ムシしてしまおう。そして、まわりを見渡すと、ケオスクがあるだけ。ロビーでは、もう1人。地球から来たおじさんとぶつかっちゃうんだけど、とりあえず話そう。何かの役に立つかもよ。

ここで、ちょっくらワンポイントアドバイス。ケオスクに行ったら、必ず買ってほしいのが地図なんだ。地図も国土地図がいいよ。それから、お金は十分持ってるんだから、他にも何か買っておけば、捜査の役に立つはずなんだ。



▼ステーションにはかかすことのできないケオスク。捜査に出る前に必ず寄ること



▲地図は3種類あるけど、ケチケチせず国土地図を買おう



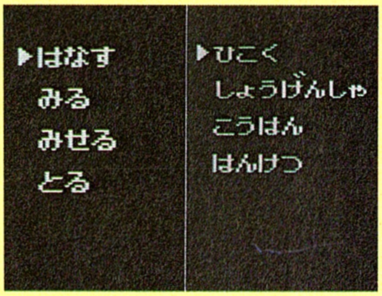
◀ゴールドを追うようにミディがステーションに姿を現わす。ミディから車を借りて、街の中を移動すればいいのさ

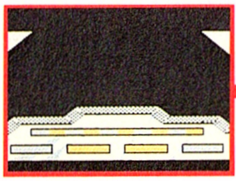


▶ステーションでゴールドにぶつかったおじさん。長旅のヒマツブシに読んでたおじさんの雑誌。何か役に立つかもしれないからもらっておこう

コマンド説明

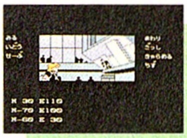
調査シーンのコマンドは、他のAVGとほとんど同じ。でも、裁判シーンではちょっと違うんだな。今までのAVGでは見たことのないようなコマンドが出てくるのだ。被告、証言者、公判、判決の4つのコマンドをうまく使って、裁判を進めていこう！



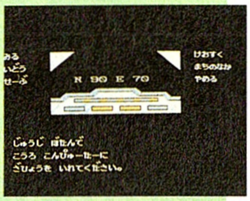


ど～やって移動したらいいの？

いよいよ捜査だ！と、勢い込んで街の中に出よう。でも、このゲーム、他のＡＶＧとは移動のしかたがちょっと違う。普通なら〝みなみ〟〝うえにいく〟〝～に行く〟とか表示されるよね。ところが、このゲームの移動のしかたは、座標を入力して行なうんだ。下手な鉄砲もカズ撃ちゃ当たる感覚で、めちゃくちゃに座標を入力してもだめなんだ。そこで、地図の出番になる。地図さえあれば座標の移動もカンタンさ！



◀地図を見ると、座標がズラッと出てくる。どれがどこの座標かは分らないけど、とりあえず全部行ってみよう



▶座標は✚ボタンで変えられる。まずE座標を決めてからN座標を決める。そして、Ａボタンを押せばスタートだぞ





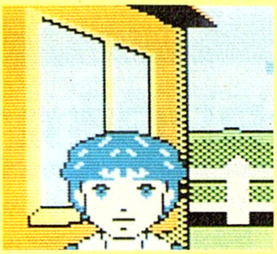
◀地図どおりの座標を入力すれば、必ずどっかに行けるはず。あとは君の腕次第なのだ



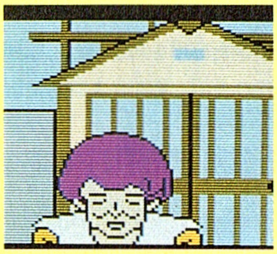
▶地図にない座標を入力すると、フェドバーの空が見れる。２、３度ながめに行くのもいいんでないかい

主な登場人物

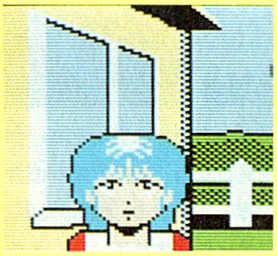
ゴールドは、シャケイオを探すため、フェドバーの住人達から情報を収集していく。重要な情報をくれる人もいれば、裁判で証人になってくれる人もいるから、聞き逃すことがないようにしよう。この人達以外にも登場する人はいるよ。



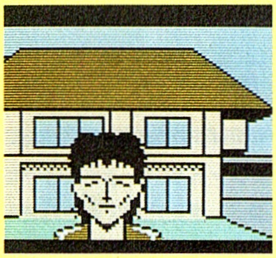
◀ちょっと生意気そうなリット少年。何かを知っているようだけど、何かを見せないと話してくれない



◀オニール・シャケイオの母親、フオン・シャケイオ。世捨て人となった彼女は、なかなか話をしてくれない



◀ちょっとマセた女の子。この子から話を聞き出す為には、女の子の好きそうなものを見せればいいのだ



◀話すと、ちょっとピントはずれなことを言うけど、けっこうマトモに話してくれることもあるぞ

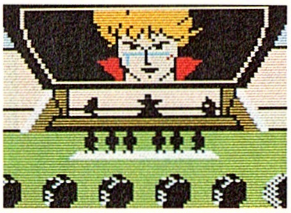


◀グラマーで美人のネイ・サン。彼女と会ったら、ちょっとからかってみるとオモシロイかもしれないよ

君の集めた証拠がエンディングを決める。

普通のＡＶＧなら、犯人を見つけたら、その時点でゲーム終了だよね。でも、このゲームは、犯人を見つけてからがまた楽しい。証人や証拠を使って、犯人に罰を与えてやってはじめてゲーム終了になるのだ。

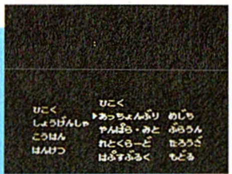
ばならないんだ。そして、裁判を行なうには、捜査で集めた証人や証拠が必要。でも、ただやみくもに証人や証拠を出してもムダ。それまでの捜査から、証人や証拠を出す順番も考えていくんだ。いまだかつてないＡＶＧ。君は犯人に罰を与えることができるかな！



◀捜査がすべて終了すると裁判の画面が始まる。この裁判っていうのがこのゲームの大きな特徴

遠山の金さんを見てるような裁判モード。

さて、捜査で犯人が分かったら、そこからまた新たな展開が待ってるんだ。見つけた犯人を裁判にかけて、その犯人に罰を与えなければ



▶裁判の画面の時には、被告人と証人を決めて公判コマンドを使えばいいのさ



◀この裁判を取り仕切るMr.ゴールドのお姿は、なんてりりしいんざんしょ。どんなエンディングが待っているのか楽しみだね



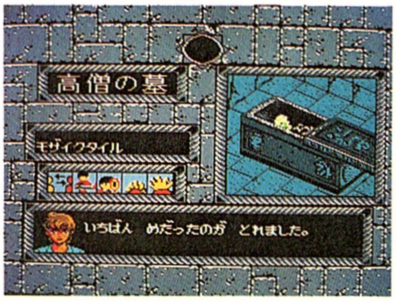
太陽の神殿

太古の昔、繁栄をきわめたマヤ文明の古代都市チチェン・イツァーを舞台に、古代人と現代人の知恵くらべ！古代人の仕掛けた数々のトリックやトラップをクリアして『太陽のカギ』を手に入れる遺跡発掘AVGだ。

文／RYO II

気分はRPG感覚で太陽のカギに迫れ

アドベンチャーゲームもパーティー編成の時代が到来した。発掘途中で謎の死を遂げた白鳥教授を始めとする調査隊の原因を探り、古代マヤ人が仕掛けた秘密を解き明かしながら、伝説の『太陽のカギ』を手に入れるには1人ではちとさみしい。というわけで、教授のひとり娘と調査隊唯一の生き残りガイドの3人でパーティーを組んだ。ちょっとRPG感覚で3人の能力を発揮して、モンスターに向かい謎を解き明かしていくんだ。



◀遺跡内部がいわゆるアドベンチャーシーン。アイテムを取り忘れるな




そして太陽の神殿への挑戦が始まった…



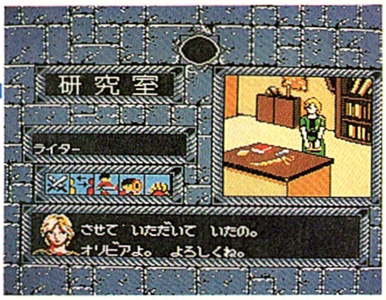


7月17日、ガイドがただ1人救出され、白鳥教授が遺体で発見された。教授はマヤの古代文字解読の専門家で、伝説の『太陽のカギ』がチチェン・イツァーに隠されていることを古文書から割り出し発掘を始めたところであった。ボクと教授のひとり娘は高校のクラスメイト。2人はメキシコへ飛んだ。そしてガイドと3人で遺跡へと向かうのであった。

RPG+AVGの醍醐味

ゲームはチチェン・イツァー遺跡を歩き回るフィールド画面と、遺跡内部で謎を解き明かす3Dのアドベンチャー画面がある。しかも、この3Dシーンでは、モンスターが出現することがある。実は調査隊はこのモンスター達にやられたのであるが、このモンスターを倒さなければ遺跡の秘密に迫ることはできない。この戦闘シーンはほとんどRPG。レベルが低いとやられてしまうこともある。

その後には入念な調査と大胆な推理で謎を解明する本格アドベンチャーが待っている。



◀スタートは教授の研究室から。秘書の話を聞き、発掘品をもらうんだ



▲主人公の少年で、キミの分身だ



▲白鳥教授のひとり娘でクラスメイト



▲調査隊生き残りのガイド、ラウーラ

14のコマンド

コマンドは画面には5個しか表示されないが全部で14個あるんだ。その状況に合ったコマンドを選択して謎を解いていこう。✚字キーの左右で移動させて選ぶラクラク操作なのだ。



チチェン・イツァーそこは広大で危険な遺跡だ

下のチチェン・イツァー遺跡の全景を見てもらうとわかる通り、古代人が建設した謎の建築物や泉が広大なフィールドに点在している。これらを1つ1つしらみつぶしに調査していかなければならない。

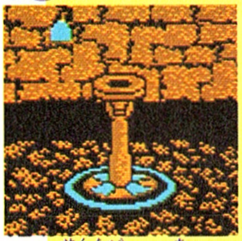
でも、遺跡にはモンスターがいる。弱そうなモンスターを倒してレベルを上げながら発掘していこう。が、その前に尼僧院でイシュ・チェルの玉を取っておくといい。パスワードを表示してくれる玉だから。

Ⓐ尼僧院



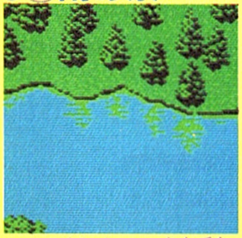
◀ここにはモンスターはいない。パスワードが表示されるイシュ・チェルの玉があるぞ

Ⓑカラコル



◀ここはカラコルの内部。円形の部屋の中央にイミシンな台座がある

Ⓒ南の泉



◀あまり深くはなさそうだが神秘をたたえた聖なる泉だ。いったいどんな謎が…?

Ⓓカスティーリョ



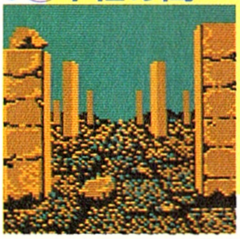
◀カスティーリョとはスペイン語で城の意味。別名ククルカンの神殿とも呼ばれている

Ⓔいけにえの泉



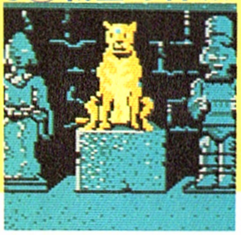
◀ここはかつて古代人がいけにえを投げこんだといわれる泉なのだ

Ⓕ千柱の間



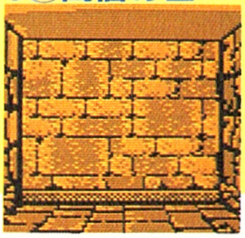
◀古代遺跡の一つでたくさんの柱が並んでいる。その間にはモンスターがいるぞ

Ⓖ戦士の神殿



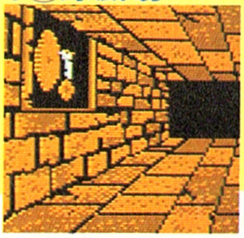
◀左が乙女像、右が戦士の像そして中央にあるのがジャガーの像だ

Ⓗ高僧の墓



◀高僧の墓の内部は一見なにもなさそうだが、実はカベの向こうに隠しベヤがある!?

Ⓘ球戯場



◀ここは球戯場の地下通路の入口だ。奥へ進むにはモンスターを倒さなければならない

モンスター

遺跡はモンスターによって守られている。最初はレベル1、HP100。戦いながらレベルアップを図るんだ。でもHPが0になるとゲームオーバーだから、危なくなったら迷わず逃げるのだ。

☆デスキマイラ



▲戦士の神殿を守るモンスターだ

☆チラムバラム



▲カスティーリョにすむ巨鳥

☆スネークマスタ



▲カラコルにいるモンスターで強い

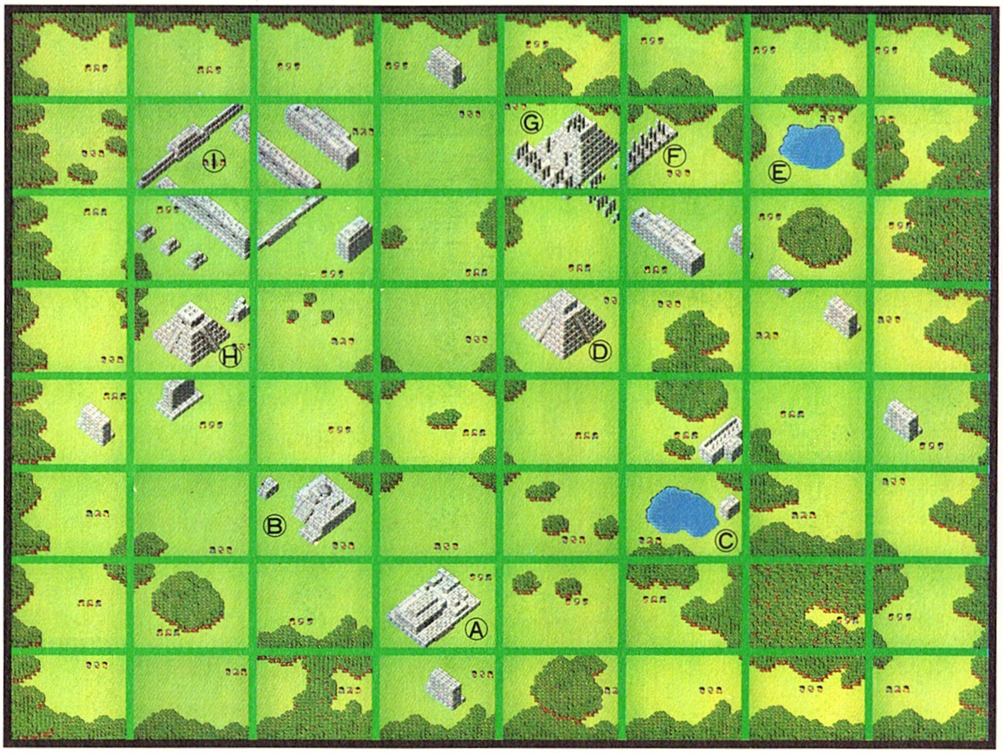
☆ゴモラス



▲千柱の間をはいかいするモンスターだ

チチェン・イツァー全景

古代都市チチェン・イツァーには、謎に満ちた7つの遺跡と2つの泉が点在している。



ディスク／コナミ／6月21日発売予定／¥3500

FAIRY TALE

リサの妖精伝説



立花理佐ちゃんと言えば、去年レコ大最優秀新人賞に輝いたスーパーアイドルだよね。その理佐ちゃんと一緒に冒険できるゲームの登場だ。本物の理佐ちゃんもTVの中などでヒントを出してくれるっていうから注目ね。

文／アイドル高城＆あやちゃん

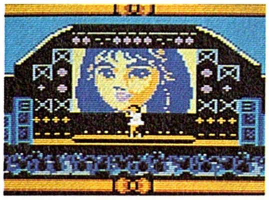
2人の冒険は始まった

アイドルソフト第2弾とも言うべき「リサの妖精伝説」。同タイトルのシングルが発売されたリイベントがあったりと、これから盛りあがるぞー。それに先がけてまずFCのリサを紹介しちゃいましょ。

リサちゃんのコンサート中、突然周囲の様子がおかしくなって……気がついたら知らない世界で僕はリサちゃんと2人、倒れていた。そこに現われた光の妖精の話によると、この世界を暗闇の魔女から救うために選ばれた勇者が僕とリサちゃんの2人らしい。魔女を倒すためには平和の証しのハープ、愛の証しの宝石、正義の証しの聖剣を集めなきゃならない……。

そんなわけでリサちゃんと2人の冒険が始まるんだ。ちょっと心配そうなリサちゃんに強いとこみせたくて、まかせとけなんて言ってはみるんだけど……。

ゲーム中に教えてもらえる番号に電話すればリサちゃんの声が聞ける。それを励みにがんばるぞ。



◀リサちゃんのコンサートに出かけた。遠くてよく見えないけど、リサちゃんはやっぱりカワイイと思うよ、うん

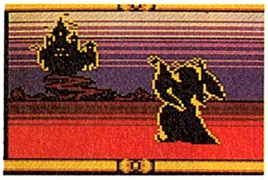


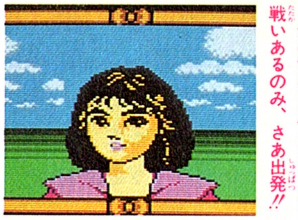
▶あれっ目の前にリサちゃんがいる。夢かな。とりあえずほっぺたをつねってみる。いたい……。とりあえずリサちゃんを起こさなくちゃ。「ねえリサちゃん」



▲それにしてもリサちゃんソックリ

▼どうやらこの世界は魔女が支配しているらしい





◀元の世界に戻るためには戦いあるのみ、さあ出発!!





リサからのアドバイス

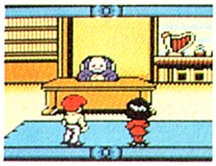
本格的に冒険にはいるまえにリサからそれぞれのコマンドについてちょこっとアドバイス。

特別難しいコマンドはないんだけど、使い方をよくマスターして無事にもとの世界に戻らなくちゃね。

▶みる	周囲や持ち物を見るコマンド。時々はリサも見てほしいな。
とる	周りの物を取れるんだけど、物を取る時は充分注意してね。
はなす	いろんな人と話して情報を集めましょ。リサとも話してね。
わたす	困ってる人がいる時、リサの持ってるものでよければあげたいな。
つかう	つかえるのは持ち物だけ。もちろん頭だって使ってね。キャッ！
もちもの いどう	リサとあなた、2人の持ち物を確認できるの。
いどう	リサが疲れて動けないときは、気をきかせてくれると嬉しいな。
あける	時々登場するコマンドよ。登場したら注意してね。



1章 ぶらーくの依頼



◀これが町長のぶらーくか。感じ悪いなー。でもハープを手に入れるためには言うことを聞かなくちゃ

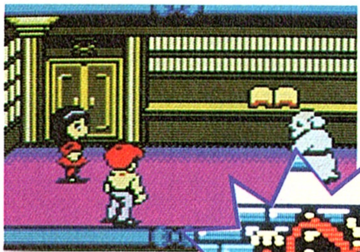


▶まっちを買ってと頼まれても、お金持ってないからなー。どうしよう

平和の証しのハープがあると聞いてやって来た最初の町。

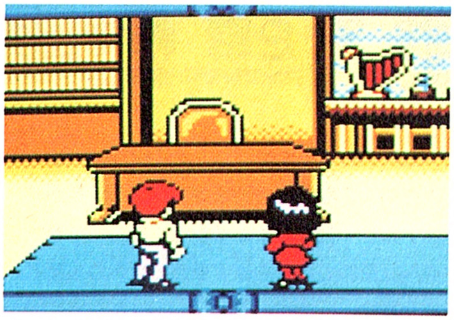
とりあえず通りにいる人と話をしてみると、町長の家に不思議なハープがあるらしい、と教えてくれる。喜々として町長の家に向かうのだけど――。

町長はよそものの2人をなかなか信用してくれない。魔法で巨大化してしまったねずみを退治すれば信用を得られそうだけど、大ねずみ退治は心してかからないと後悔するぞお。これで完璧！と自信を持てるまで、充分に研究することを勧める。





▲図書館へ来たけれど何をすればいいのかな。図書館ですることといえば、そうだ！本を読むことだ（あたり前か）



大ねずみを退治して意気揚々と町長の家に向かった2人を待っていたのは「信用するのとハープを貸すのは別問題だ」というあんまりなお言葉。目の前にあるハープが遠ざかってしまった感じ……。

けど今さらひきさがるわけにはいかない。この意地悪そうな親父にも弱点はあるに違いない。



ルイータを探せ ★★★

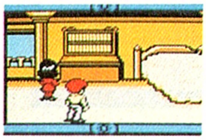
行方不知になった町長の娘ルイータを探し出すこと、これがハープを手に入れるための条件だ。

まずはルイータちゃんの部屋へ。女の子らしい部屋だ、これでペットでもいたら完璧だ、と思ってると、ちゃんといるんだなこれが。

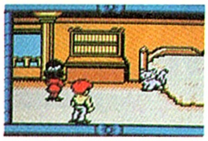
さらにこの町で何か知識を得たいなら唯一文化水準の高い場所、図書館へ足を運ぶべし。なにしろ秘密の多く隠された場所で、話を進めるには欠かせないところなのだからね。

そうして登場するのが蛙とネズミなんだ。お伽噺によく登場する動物ってことで蛙とネズミなんだろうけど、普通女の子にとっては苦手な組合わせ。動じないリサちゃんは強い。

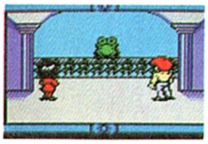
ルイータを探し出せば約束通りハープをもらえるし、意地悪だった町長も優しいおじさんに戻りそう。ハッピーエンドか、と思いきや実はやっと手に入れたハープは弦が一本切れていて使いものにならないんだって。んー、まだまだ長い道のり。



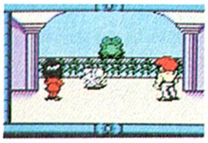
▲ここがルイータの部屋か。女の子の部屋…ふ♡



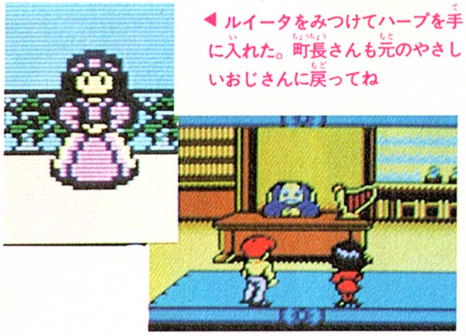
▲猫もルイータがいなくて寂しそうだね



▲蛙が何かを訴えてる。なになに……あらまあ



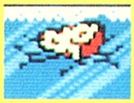
▲ねずみが出てきて重要なアドバイス



◀ルイータをみつけてハープを手に入れた。町長さんも元のやさしいおじさんに戻ってね

アイテムをすこし

この章で見つけなくてはいけないアイテムの一部。当然のことだけれども、どれも注意深く探さなくてはいけない。特にこのゲームの場合、ねばりも重要ね。



◀チーズはなんとも思いがけない所で発見されるのであった。食べちゃダメだよ



◀困った時の笛だのみってわけじゃないけどとりあえず吹いてみよう。吸っちゃダメだ



◀ルイータの日記にはさまってたしおり。葉っぱをしおりにするなんてロマンチックね



リサからのアドバイス ☆☆☆

世の中、辛抱って大事でしょ。一度やってダメだったことも何度かトライしてみなくちゃ。同じに見えるところでもじっくり見れば違うものをみつけられるかもしれないわ。



2章 森で出会ったもの

1章ではマッチ売りの少女に会ったけど、これからの展開にも誰もが知ってる童話がヒントとして登場することがたくさん。リサちゃんと童話の世界を旅する感覚を味わえるというわけ。

それに加えて、この章あたりから、泉の水を飲んで「おいしい♡」お菓子の家の壁を一口食べて「とってもあまい♡」など、リサちゃんのリアクションがかわいさを増していくんだよね。

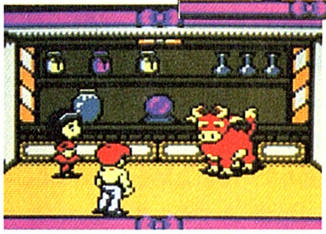
だけど浮かれてる場合じゃないぞ。魔女の仕掛けてくる罠はどんどんシビアになって、選択を誤まると牛にされたり石にされたりするのだから。現実的なことを言えば、セーブはこまめにしといた方がいいよ。



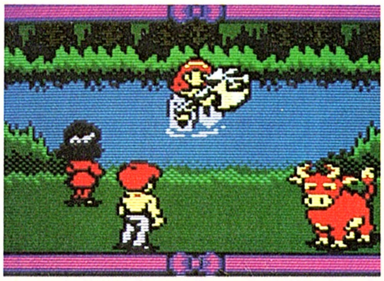
◀森で迷子になってしまった時に出会ったうさぎ。何やら急いでるみたい



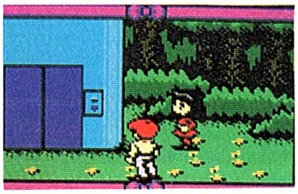
▶お菓子の家の中に魔法使いのおばあさんがいた。魔法をかけられる前に何とかしないと



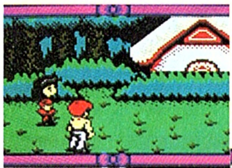
◀おばあさんを牛にしてしまった。ちょっぴりかわいそうな気もするけどこれも運命と思ってね



◀鉄の斧を手に入れたが泉に落としてしまった。さあ困った



▶豆をうめたらエレベーターが。もしかしてこの上にユニコーンが



◀お菓子でできた家。蟻がむらがったりしてない所が不思議ね



▶天空の森が火事だ！ 何とか消し止めないと



▶お菓子の家の中。変なものがいっぱいあるから注意深く調べてみようね



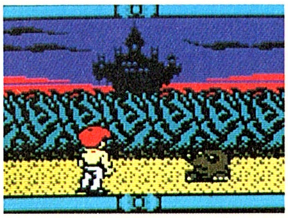
リサからのアドバイス☆☆☆

二人一緒の冒険だし、私だって必死でがんばっているわ。でもやっぱり女の子。あなたが時々見せてくれる優しさが、何よりのはげみになると思うの。だからたまには優しくしてね。

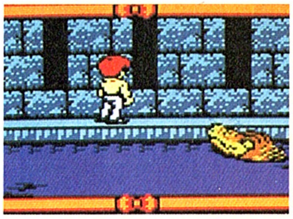


3､4章 そして戦いが…

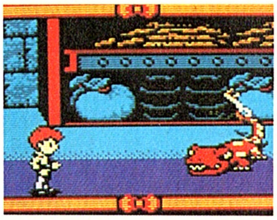
残る2つのアイテム、宝石と聖剣を手に入れるために、空を飛んだり海に潜ったり、と冒険は続く。手強い敵はまだまだいるけど、長くしんどい旅もリサちゃんと一緒ならツラくない！ハズ。



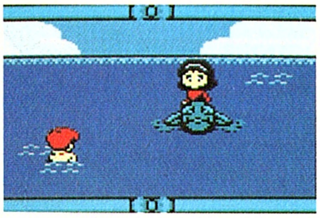
◀モグラの助けで4章へ。魔女との対決も近いぞ。さあラストスパートだ



◀魔女の城の堀に棲んでいるワニ。強そうに見えるけど、本人はあんまりやる気はないみたい。気にせず進め

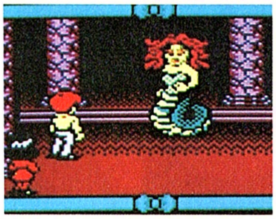


▶箱の鍵を尻尾につけているとかげ。ここでどっちがリサちゃんに詳しいかを競いあうんだね

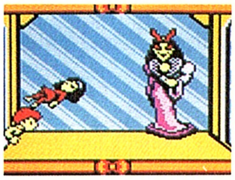


▲なぜか関西弁をつかう亀。気はいい奴だから仲良くしようぜ

▼メデューサ。目が合うと石にされてしまう。ガンたれちゃだめよ







◀いよいよ魔女との対戦。リサちゃんが見ているから、がんばらなくっちゃね

♥まるごと理佐だよん！♥

立花理佐ちゃんのゲームと新曲の発表会。インタビューに答えてくれた理佐ちゃんは普通の17才の女のコだった。ただしとお一ってもカワイイ普通のコ。ドキドキしながらの取材だったのだ。



6月1日はまさに理佐ちゃん日和だったのだ。

6月1日、青山スパイラルで立花理佐ちゃんのゲーム「リサの妖精伝説」と、同名タイトルの新曲発表会が行われたのであった。

当日、コナミ関係者、報道関係者等が見



◀コナミ㈱菱川社長の隣でかしこまってる理佐ちゃん

▶横にいると想ってプレイしてね！◀

守る中、リサちゃんが新曲を披露。その後必本読者のために、急がしい中インタビューに答えてくれたのであった。

編集部（以後㊞）「どんなファミコンが理佐ちゃんは好きなの？」

理佐ちゃん（以後㊟）「バレーボールとかスポーツものが好き。でも最近忙しいからあんまりできないの」

㊞「『リサの妖精伝説』についての感想を聞かせてもらえる？」

㊟「んー。（ゲームのリサが）自分にそっくりなのでびっくりしちゃった。これは絶対売れると思います。」

㊞「それじゃあこのゲームをプレイしてくれるみんなに一言」



◀花束を抱えて微笑む理佐ちゃん。ゲームの中ではこの笑顔だって君のモノ

㊟「このゲームをやる時は、本当の理佐と一緒に冒険している気持ちでやってね。」

衣装を着替えた私服の理佐ちゃんは普通の17才の女のコ（こんなにカワイイ普通のコっていないか）。ドキドキする胸をおさえつつ楽屋を後にした㊞だった。

▶イベントがあるよっ！◀

「リサの妖精伝説」のファミコン・新曲発表会が6月25日〝原宿アンサー〟（JR原宿駅竹下口すぐ）にて行われるよ。

当日は、立花理佐ちゃんが新曲「リサの妖精伝説」を披露してくれる他、発売前のゲーム「リサの妖精伝説」を体験できるかもしれない。

このゲームは理佐ちゃんの歌や振りつけにヒントがかくされているから、当日理佐ちゃんの歌や振りを目をこらしてメモってしまうのもなかなか賢明なやり方かもね。この日に覚えたヒントを忘れずにゲーム発売日に買いに走ればクリアもしやすくなるハズ。

ただしこの発表会に行きたい人は整理券が必要。この整理券は6月19日の11時から〝原宿アンサー〟にて配布するからね。

今回の発表会に来られない人にも理佐ちゃんとの握手会が行われるからね。6月26日札幌・7月2日池袋・7月3日名古屋・7月9日新宿・7月10日大阪。以上のスケジュール。

理佐ちゃんの手を握れるなんて…



▶新曲の初披露。この曲の歌詞と振り付けがゲームの重要なヒントになるのだ



◀松本隆&筒美京平のゴールデンコンビの「リサの妖精伝説」赤丸急上昇するかな

立花理佐の軌跡



疑問（デビュー曲）
1987年4月1日発売



キミはどんとくらい
1987年10月14日発売



リサの妖精伝説
7月13日発売予定

デビューから着実に階段を上ってきた理佐ちゃん。ぶっとび歌謡をひっさげてFCになぐりこんできたから注目してね

アイドル道は厳しいけれど、笑顔で歩いてね 理佐ちゃん

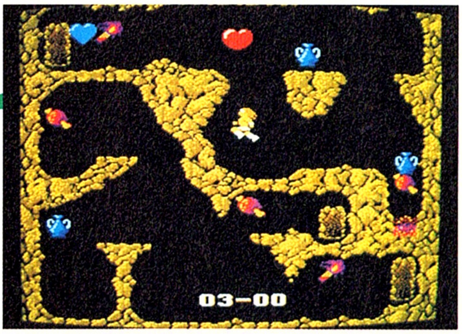




ファイアーロック

ゲームの中核となるもの以外を一切排除した超シェイプアップ純粋テクニカル硬派アクションゲーム、それが「ファイアーロック」だッ!! このフレッシュでワンダラーな世界にゼヒともハマっていただきたい。

文／ウサンクサー山田



たいまつを投げて地球を救え！

時は2102年。天の北極と北極星の重なる年、北の空から一筋の光が地上に落下した。それが全ての始まりだとは、その時は誰も知るよしもなかったのだが…

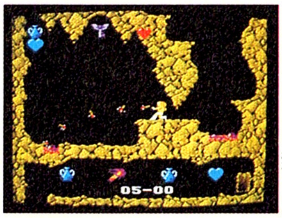
翌年の最初の夜、地球に大きな異変が起きた！ マグマは地上へ吹き出し、恐ろしい怪物が地上に出現した。そして、人類の持つ全てのコンピューターが狂いだし、自然さえも人間に襲いかかって来たのだ。もはや信じられるものは自分の肉体だけだ！ さぁ、きみは頭脳とパワーを駆使して、謎の侵略者から地球を救うことができるか？

クセもキレもある操作方法だ

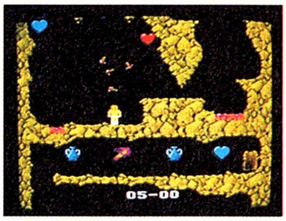
今までのゲームとは一味違う超リアルな主人公の動き。そのポイントとなっているのは「重力」だ。地形が下を向いていれば、主人公はズリズリと落ちていくし、投げた弾も当然落下する。この法則をアタマに入れておかないと彼を思うままに操るのは容易なコトではないぞ。ニュートン。

たいまつ攻撃だ！

主人公の武器は手に持つたいまつのみ。幸い数に限りなく投げまくれるのでアリガタイ。また、たいまつが放物線を描いて飛び、落下するというリアルな動きも見逃せない。



▶落下することを利用してクボミに潜む敵も倒せる。さらに、ジャンプと同時に投げることによって、たいまつの飛距離をのばすことができるぞ



◀十字ボタン上とBボタンで上へたいまつを投げる。ザコキャラにかこまれたらこれで突破しよう。また、十字ボタンをナナメ上へ入れればナナメ攻撃も可能だ

ジャンプ&壁登りだ！

このゲームの特徴ともいえる「壁登り」。だがどんな壁もヒョイヒョイ登っていけるワケじゃなく、タテに対して45度以上のものは登れなかったりする。また、両手で岩にしがみつくため、たいまつを投げようとしたり、十字ボタンの入力をはなす（手をはなすことを意味するのだ）と、落っこちてしまうのだ。うーん、リアルだ。



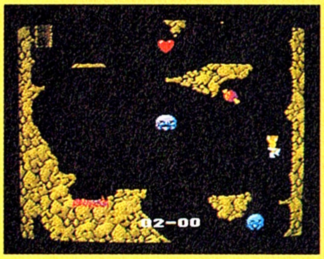
✖ドキュメント壁登り✖



◀まずは登りたいカベに向かってジャンプ！ 飛びつくんだ



▶岩の方向へ十字ボタンを入れたままⒶボタン連打。登るぞ



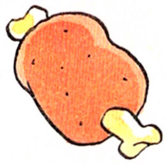
◀十字ボタンを放すと落ちる！ だが再び入力すればつかまるよ

アイテムがなければクリアはできない



たいまつ

投げられる弾数が増える。最大8個まで。9個以上取ると弾の飛距離がのびる。



ニク

ジャンプ力がアップする。取れるだけ取らないと、アイテム集めにもかかわるぞ。



青いハート

敵からのダメージを一度だけ防ぐバリアーを体につけることができる。



ツボ

生命力が増える。最大8までためられるぞ。画面上の赤いハートが命の目安だ。

面クリアーの条件とは…

1つのラウンドをクリアーするためには、面ごとに3匹ずついるデカいボスキャラを倒すこと、そしてクリアチェックと呼ばれる4つの特別なアイテムを集めることが条件となっているんだ。さあガンバレ。



▲この4つがクリアーに必要なアイテムだ。全部やたらと取りにくい、手のとどかない場所に置いてある。ニクを食いまくってジャンプ力を上げておけ

主人公を待ちうける障害のかずかず

主人公がいれば敵がいる。というわけで彼の行く道はケワしい。マップ上には、さまざまなオソロシイ怪物たちのほかにも、自然の造り出した危険なワナが多数シカケられているんだ。しかし、操作方法を見てもわかるように、このゲームはイロイロなテクニックの使えるゲームなのだ。これらの障害を突破するにもちゃんとワザというモノがあるのサ。

溶岩

通路のアチコチで熱い湯気をたてている溶岩池。落っこちるとライフ（生命力）がドンドン減っていき、スグに死んでしまう。だが、落ちた時スグに左右どちらかに十字ボタンを入力すれば、ダメージ1で脱出できるのだ。

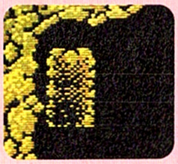
また、敵は溶岩の近くには寄ってこないという性質があるのでザコキャラが多数おしよせてきた時には安全地帯として使うというテもあるぞ。



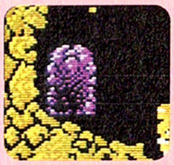
▶アッチッチ、こいつはダメージがでかいぞ。でも決まってこういう所にアイテムがあるんだな

ワープホール

1つのラウンドはいくつかの部屋に分かれていて、それらはすべてワープホールで複雑につながっている。中には1部屋でも2つワープホールがあったりして、ケッコウ頭が痛くなったりもするが、マッピングするホドのことはない。つながりを良く把握するのだ!!



◀これが各部屋に通じるワープホール



◀次の面に進むためのワープホールだ

ボスキャラ

とりあえず主人公の目的となるのがボスキャラ退治だ。積極的に攻撃をしかけてくるヤツもいれば、ただ通路をウロツイているだけのもいる。彼らは弱点以外への攻撃を受けつけないから、アチコチ撃ってみることだな。



▶弱点は体の中央の口のような目のようなトコロだ。写真の位置に立ってたいまつを投げれば安全に倒せる



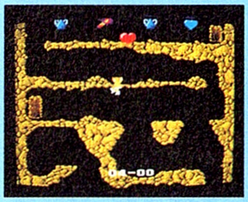
◀体のまわりをぐるぐるまわる火の玉がクセモノ。この場面は足場が小さいので戦いにくいぞ。ヤツの頭めがけてアタックだ



◀長いシッポにハタかれないように気をつけて、スキを見て写真の位置へ上がれ。体の中央部へたいまつを撃ち込め

落としアナ

落としあなというヨリは、カベ抜けならぬユカ抜けというべきか。床や足場で厚さのウスいところは一方通行ではあるが、スリ抜けることができるのだ。これを利用すれば、行きにくかったトコロにも簡単に行けたり、近道したりが可能だ。マップのつくりをよーく見て、ヌケられるかヌケられないかを判断しながら進め！



◀この場面では、左側の床が上から下へ、右側が下から上へと、それぞれ一方通行でぬけられるようになっているぞ

カセット／コナミ／7月15日発売／¥5800
JARINKO-CHIE



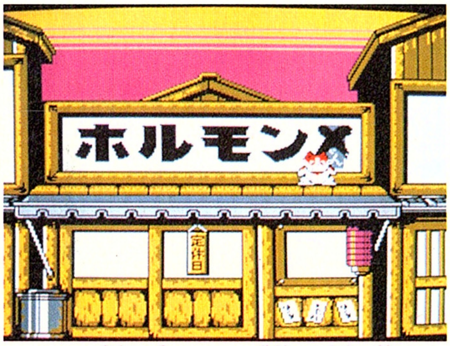
じゃりン子チエ

こんなAVGがあっていいのだろうか？　と言いたくなるような不思議AVGだ！各章ごとに主人公が変わっちゃうし、サブゲームでは野球やパチスロなどができてしまう。ニュータイプの面白アドベンチャーだ！

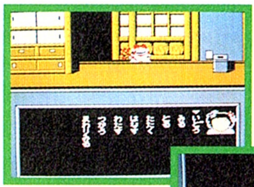
文／プロフェッサー来宮

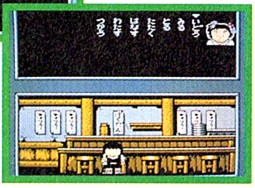
本格的！おちゃらけアドベンチャーだ!?

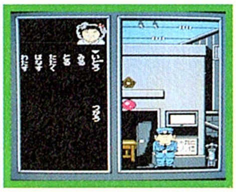
「じゃりン子チエ」は漫画アクションに連載されていた同タイトルのゲーム化なのである。最近、コミックのゲーム化が増えているがこの「じゃりン子チエ」は原作のほのぼのとした雰囲気を活かしたAVGとなっている。しかしゲームの難易度は結構高いぞ。なめてかかってはダメだ。あと画面がキレイだね。さすが3メガROMと言いたい。ゲームは3つの章に分かれていて、各々主人公が変わっちゃうという変型AVGだ。またサブゲームというのがあって、それをクリアしないと次の章に進めないぞ。

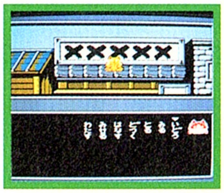


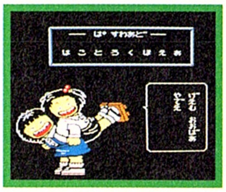
▲ゲーム最初に出てくるデモ画面だ。屋根の上にいるのは、第2章の主人公となる猫のコテツである


◀チエの家の中。置き物と見まちがえるが実はチエの飼いネコであるコテツだ


▶チエの店の中。チエがなんと1人で経営しているという設定でホルモン焼屋だ


◀西萩派出所である。ここのポリさんからハリ医の場所が聞ける


◀チエの家の屋根の上である。でも第1章ではここには行けない


◀このゲームでは「ぱすわーど」を入れることによってロードできる

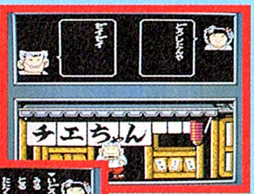
各章ごとの主人公が違うぞ！

なんと言ってもこのゲームの持ち味は、各章ごとに主人公が変わるということだ。アキっぽい性格の僕なんかにピッタリだ。第1章はチエが、2章はネコのコテツ、3章はチエの父親のテツがそれぞれ主人公となる。3人は各々性格が違ったりするので、章が変わるとゲームの雰囲気も変わってしまう。1章では、チエがギックリ腰になったおばあはんを助けるというのが目的だ。2章では、チエの「ポッチリ（髪飾りのようなもの）」を捜し出すのが、3章では家の前で拾った赤ん坊を…することが目的となっている。

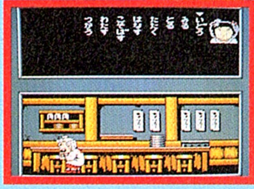


おばあはんを助けろ



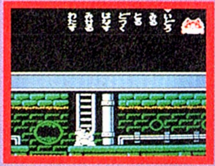


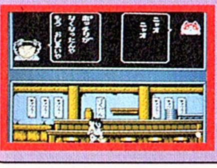
▶おじいはんがあわてている。どうしたのかな？


◀チエのおばあはんの店の中。ここもホルモン焼屋である。おばあはんは腰を痛めたのだ

ポッチリを捜せ！

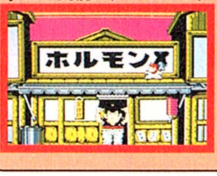

▼第2章の主人公はコテツ。なかなか頭のキレる猫だ


▲下水道の中である。猫のコテツだからこんな狭いところにも入れるんだよね



テツと赤ん坊…？

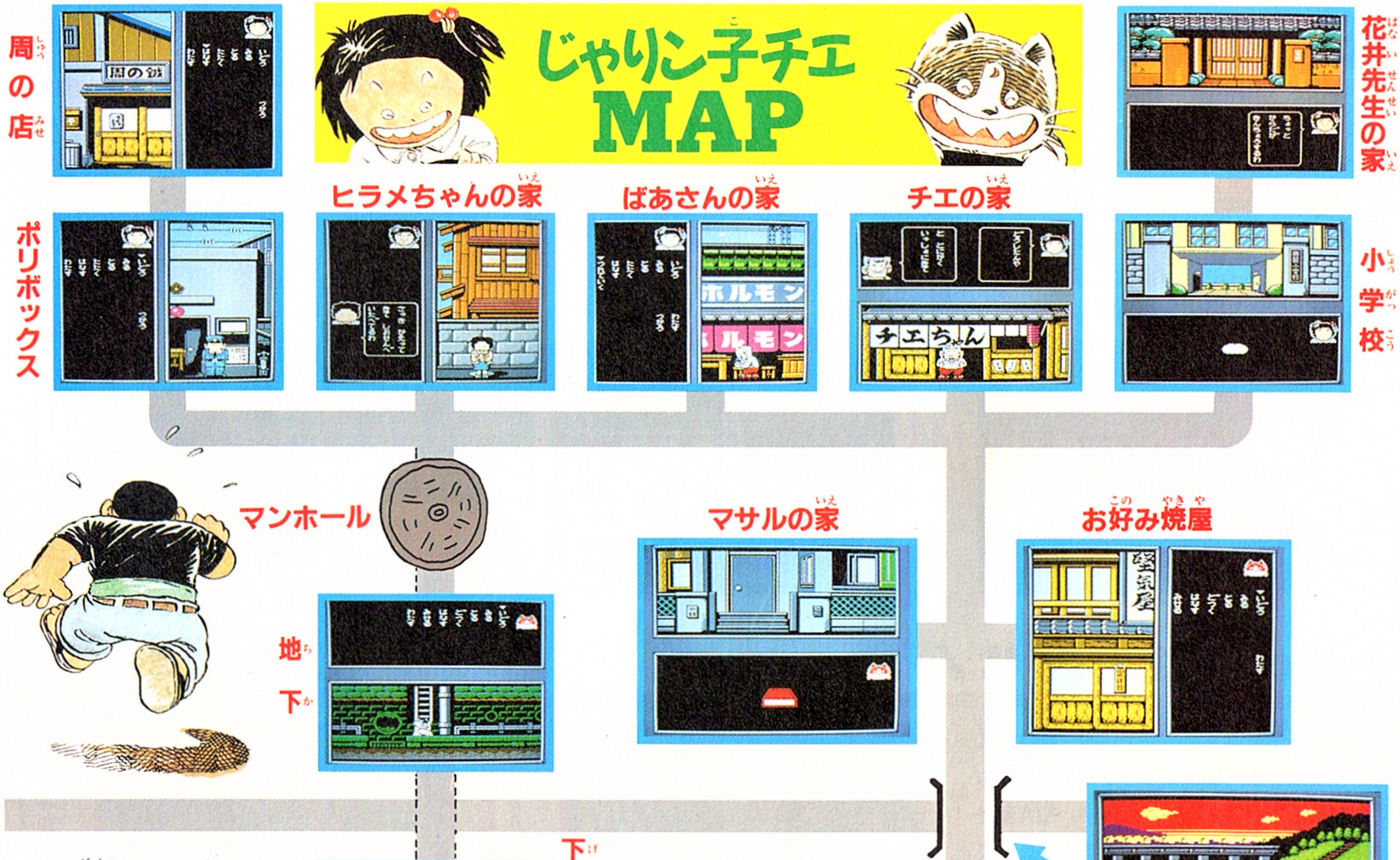

▼第3章の主人公はなんとチエの父親のテツなんです





▲いい加減で、頭がブッ飛んじゃってるテツ。思ったように話が進まないんだ

プロフェッサー来宮のオリジナルMAPだっ！

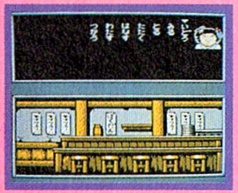




ある場所からしか行けない所があるので注意しよう。2章の後半でさらにMAPは拡大される。レッツビギン！

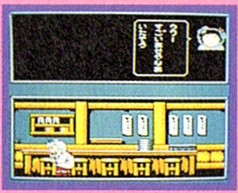
その他の場所

チエの家の中



チエがひとりで経営しているホルモン焼屋の中だ。しかしメニューの中にある「ばくだん」ってのはいったい何なんだろうね。

おばあはんの家の中



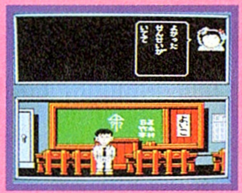
チエの家と同じくホルモン焼屋である。チエのおじいはんとおばあはんで経営しているが、おばあはんがここでギックリ腰になってしまう。

周の家の中



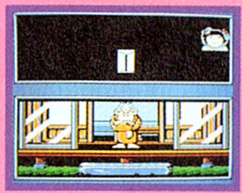
中国人のハリ医である周の家の中である。中国のハリ医ということだが、なんとなく怪しげな雰囲気なんだよねぇ。周の風ぼうも無気味。

小学校の中



チエの通っている小学校の教室。黒板に書かれている日直の当番の名前がリアルでなつかしい。でもここに来るには結構大変なんだよねぇ。

花井先生の家の中



チエの学校の花井先生の家の中。りっぱな家だけに緊張してしまう（?）。でもここである物を受け取るのが、第1章ではキーポイントなんだ。

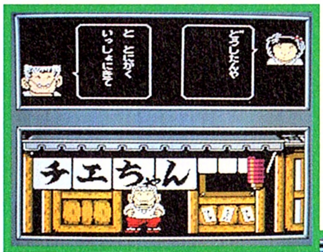
第1章

この章では、とにかくギックリ腰になってしまったチエのおばあはんを助けることが先決だ。それにはハリ医の周を連れて来なければならないのだが…。

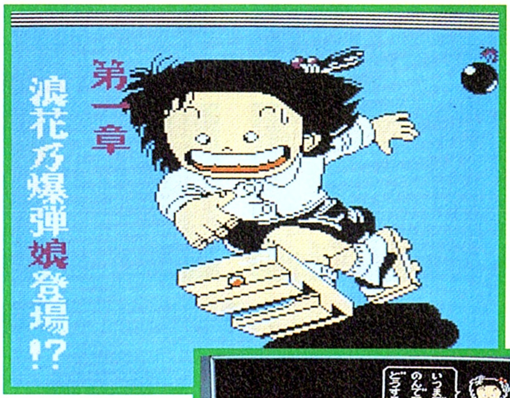


おばあはんが大変だっ！

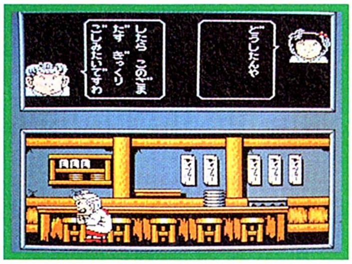
第1章はチエの店にヒラメちゃんが遊びに来ている、というなごんだシーンから始まるが、いきなり店の外に出るとおじいはんがゼイゼイ言ってるではないか！ よくよく聞いてみると、どうやらおばあはんがギックリ腰になったらしいのだ。お医者さんはどこだ？



◀店の前でおじいはんは「とにかく来て」と言うばかりで何がなんだか…



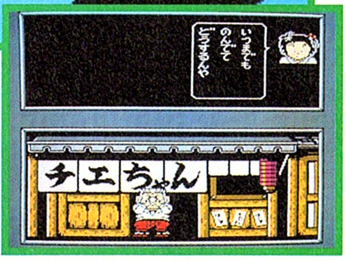
▲第1章のタイトル画面だ。3Mだけあって画面はとってもクリア



▶なんとおばあはんはギックリ腰に。お医者さんを呼ばなきゃ！



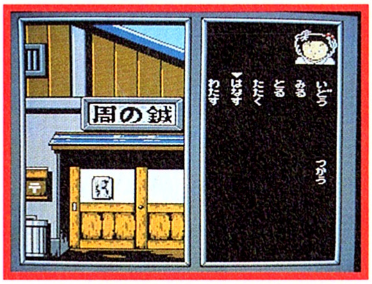
▶うろたえてばかりいるおじいはんには、やっぱりチエの…が



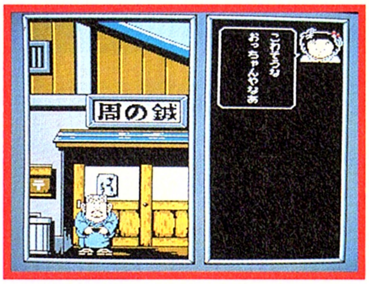
▶一心不乱に何かを飲んでいるおじいはん。何を飲んでいるのかね？

ハリの先生を捜せ！

ギックリ腰になったおばあはんを助けるには、ハリ医の周先生に頼むしかない。しかしこの周先生なかなか来てくんない。紹介状を持ってこいなんて言っちゃうんだよねえ。この紹介状をもらうのが結構大変なんだ。でもやっと紹介状を手に入れて周の所に行ってみると、今度はヤッちゃん風の男が…。



◀ハリ医の周の居場所は以外と簡単に見つかるんだけど、ここからが結構ムズイんだよねえ



◀やっと捜し出した紹介状を持って来てみると恐いオッサンが。世の中そう甘くはないのだ

主要登場人物

コミックのゲーム移植版というわけで、登場人物はちゃんとそのまま性格づけされている。チエはザックバランで結構かしこいし、チエの父親のテツは相変わらず、いいかげんで風来坊である。またこのゲームでおかしいのは、ネコが主人公になっちゃうところだ。チエの飼いネコのコテツは、以外と堅実だったりするところが面白い。2章ではネコがいっぱい登場するぞ。

チエ



小学校5年生でありながら何故かホルモン焼屋を経営

ヒラメ



チエの学校の同級生でゲーム最初の登場人物なのである

おじいはん



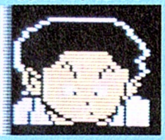
チエのおじいさんでテツの父親である。全く頼りがない

おばあはん



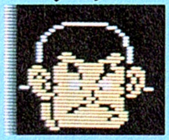
テツの母親だけあって、かなり元気なばあさんである

おかあはん



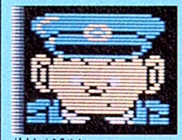
チエの母親。第1章では重要なヒントをくれるのだ

テツ



チエの父親。酒、タバコはやらないが、大のバクチ好き

ケイカン



本名丸山ミツル。西萩派出所に勤務している警察官

ヒラメの母



チエの友達のヒラメの母親。ヒラメと顔がソックリだ

シュウ



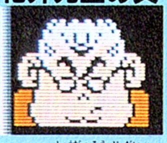
中国人のハリ医。花井先生の父親の花井拳骨氏の旧友

花井先生



チエの学校のクラス担任の先生。とても優しい先生なのだ

花井先生の父



テツの小学校時代の先生である。テツの苦手とする人物

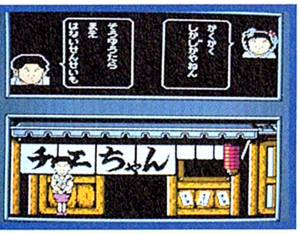
恐いオッサン



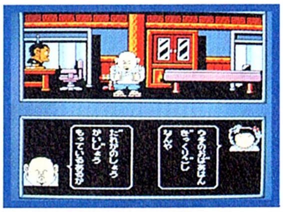
チエがハリ医へ入るのをじゃまする。実はお好み焼屋の主

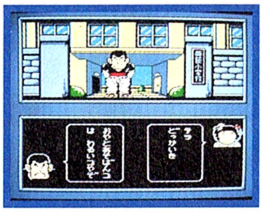
紹介状を書いてもらわなきゃ

「おばあはん、もうすぐお医者連れてくるからね！」とチエはハリ医の周の家に飛び込んだ。しかしこの中国バリの先生「紹介状」なしでは診てくれないという、エラそうな人なんだ。困ってしまったチエは、母親のヨシ江から花井先生も腰を痛めていたということを聞いて、小学校へと向かう。でも小学校では父親のテツがとおせんぼをしている（こいつほんまに父親か？）。早く学校に入りたいのににい…。



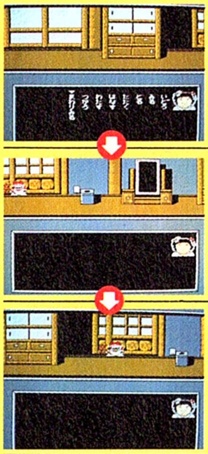
▶紹介状を捜して路頭に迷うチエだけど、お母はんが花井先生のことを思い出してくれるぞ


◀やはり断固として紹介状がないとダメ


◀テツが学校の前でとおせんぼ。どうしよう？

360°の大パノラマだっ

このゲームでは「まわり見る」コマンドでなんと本当に、360°度回りを見ることができるのだ。これによって今まで見えなかったものが出現。



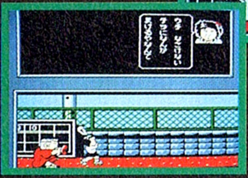
ここは既に紹介したチエの家の中である。これが方向ボタンを押し続けることによって下の写真のようにスクロールしてゆくのだ

写真ではわかりづらいかもしれないが、このようにして360度画面がスクロールしてゆく。最初見えてない所に重要なアイテムが…

チエの家の中ではとりあえずコテツとたんすに注意しておこう。また学校の校庭でもこのコマンドが使えるので一度使ってみるべし

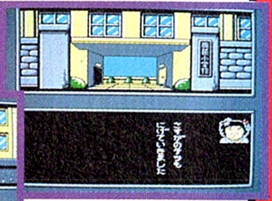
サブゲーム① 野球

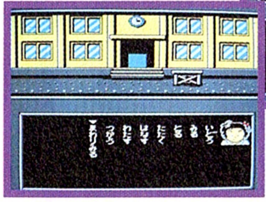

▶第1章を終了するためにはこの野球ゲームでテツに勝たねばならないのだ！


◀しかしここをクリアするのはかなり難しい。球種は3種類だ。慎重に打とう

花井先生はどこだっ？

テツを退散させてなんとか小学校に入ったのはいいが、そのままでは校舎の中に入れないぞ。学校はもう放課後になっている。校庭を見回しても、人ひとりとして見えない。でもどこかに花井先生がいるんだ。花井先生のお父さんはハリ医周の知り合いなので、例のものを…。というわけで周先生の所に行くとあらあら今度は恐いオッサンが…。

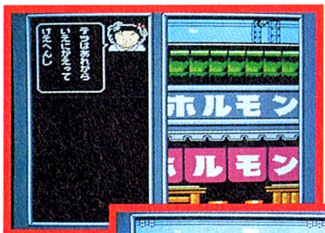

▶テツが退散したあとには何かが落ちている。大福とサングラスだ


◀校庭に入ってみると放課後なので誰もいない…と思いきや

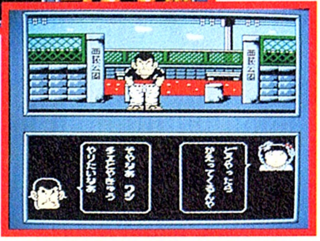
それから

ハリ医の周先生のおかげで、すっかり元気になったおばあはん。こんなに元気になってしまっては、先が思いやられる。というわけで、いきなり今度はテツが家出。このゲームなかなか波乱万丈なんだよね。

周先生の中国針の効果はバツグン。おばあはんはすっかり元気になってピンピンしている。しかし今度はテツが家に帰って来なくなってしまった。チエの母親のヨシ江も「私が帰ってきたからテツは家出をしたのだ」といって、家を出ようとしてるし、もうチエはパニックだ。やっとテツを見つけ出すと、テツは「野球で勝負だ」と言い出す。そしてチエはテツと野球で勝負（？）するはめに…。



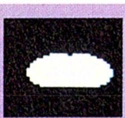
◀新たな問題をかかえ込んだチエ。途方に暮れているけど…


▶野球でテツに勝たなければテツは家に戻って来ない…ナント

1・2章のアイテムはこれだ！

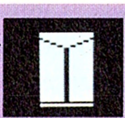
サイター

最初に出るアイテムのどが乾くと飲みたくなるよねー

大福

テツが落としていくそんなに重要ではないんだけど…

サングラス

これもテツが落としてゆく、いったい何に使うのだろう？

紹介状

ハリ医の周に渡さなければ周はおばあはんを見てくれない

はっぱ

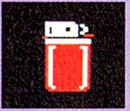
第1章をクリアするためには、なくてはならないものだ

かつをぶし

ポッチリを捜し出した後に、ほうびとしてチエがくれる

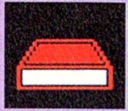
ハリの箱

周先生からあずかるこの箱の中にはもちろん針が。針は…

ライター

これは暗い所を照らすために使うアイテムなんだよねえ

船

自慢話し好きの奴が持っている。おもちゃだけど猫には…

マッチ

このアイテムはもっと便利なものと交換することが出来る

第2章

この章では、チエのポッチリ（髪飾り）を捜し出すことが当面の目的だ。チエはそのポッチリを落としたために落ち込んでいる。そこでコテツが登場。

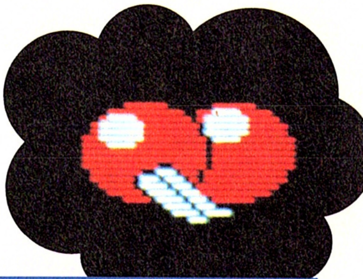
チエのポッチリがなくなったあ！

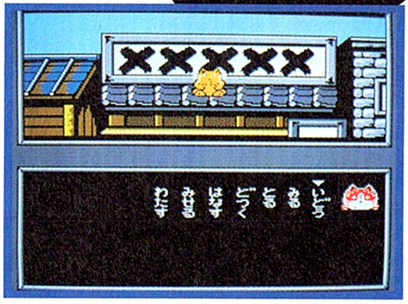
２章が始まってすぐに、チエは自分のポッチリがなくなっていることに気づく。「もうおしまいや」と完璧に落ち込んでいるところに、チエの飼いネコであるコテツが登場。「たまには居そうろうも役に立たなアカン」と一発奮起してポッチリを探しに出かける。

コテツはネコだけに、２章の画面はネコの目から見た世界という設定になっている。

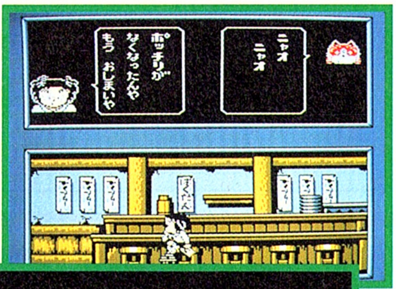
屋根の上、マンホールの中、屋根裏と１章では行けなかった所に行けるのが楽しい。立体的なアドベンチャーが楽しめる。ストーリーの方は、完全にネコが主体。お好み焼き屋のアントニアJrも登場する。最終的にはある借金取りのネコ（そんなもんあるんか？）がチエのポッチリを持っているのだが、そこまでに至る道のりは結構あるぞ。とにかくたくさんのネコと出会うことが先決だ。

これがポッチリだ

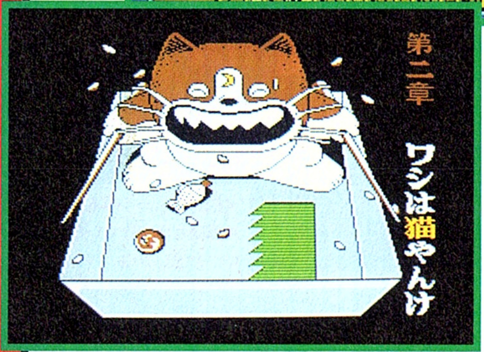




◀このように屋根の上から情報収集が大切なのである



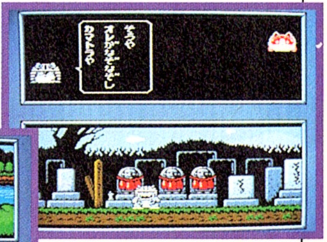
▶落ち込んじゃってるチエ。ここはコテツが頑張らねば



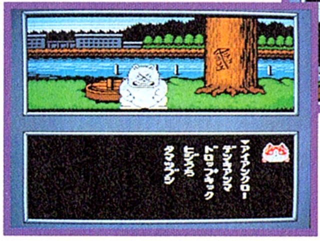
▲この第２章はコテツが主人公。猫ならではの視点が面白い。しかしこの章のシナリオはメチャメチャ長い！

この後の展開は…

なんとかチエのポッチリを捜し出したコテツはチエから「カツオブシ」のごほうびをもらう。実はこの「カツオブシ」も重要なアイテムなんだ。ポッチリを捜し出して２章が終わりだと思ったら大マチガイ。さすが３メガだけのことはあり、この後にナゾナゾをするネコや格闘技をするネコなどが登場！　実はまだまだこのゲーム、奥が深いんだよ。



▶これがナゾナゾ猫だ。ナゾナゾの問いに一問でも間違えれば終わりだ

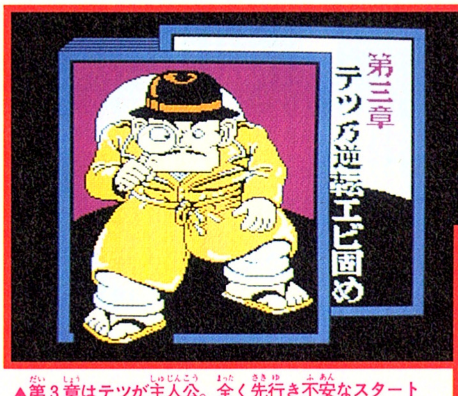


◀このレスラーのような猫の名はモービーデック。出現したらすかさず攻撃しないと終わりだ

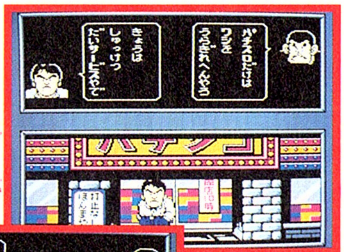
第3章

この章はチエの父親のテツが主人公だ。なんと言っても、すべてにおいてイイカゲンなテツだけにゲームはなかなか進んでくれないぞ！

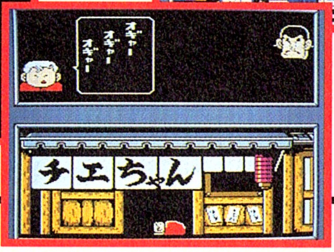
３章が始まるとチエの家の前に赤ん坊がいるではないか。いったい誰が置いていったんだろう？　この章の主人公はチエの父親のテツなんだけど、まったく不安なんだよねえ。チエやコテツは結構りこうだったけど、やっぱりテツは頭ブッ飛んでるからねえ。案のじょう、「困ったらチエに頼るしかない」なんて言ってるし、ほんと先が思いやられるよ。というわけで「じゃりン子チエ」は、おちゃらけ立体漫画変身推理ＡＶＧだったのだ。



▲第３章はテツが主人公。全く先行き不安なスタート



▶このパチスロ屋、お金を持っていない最初の段階では中に入れてくれないぞ

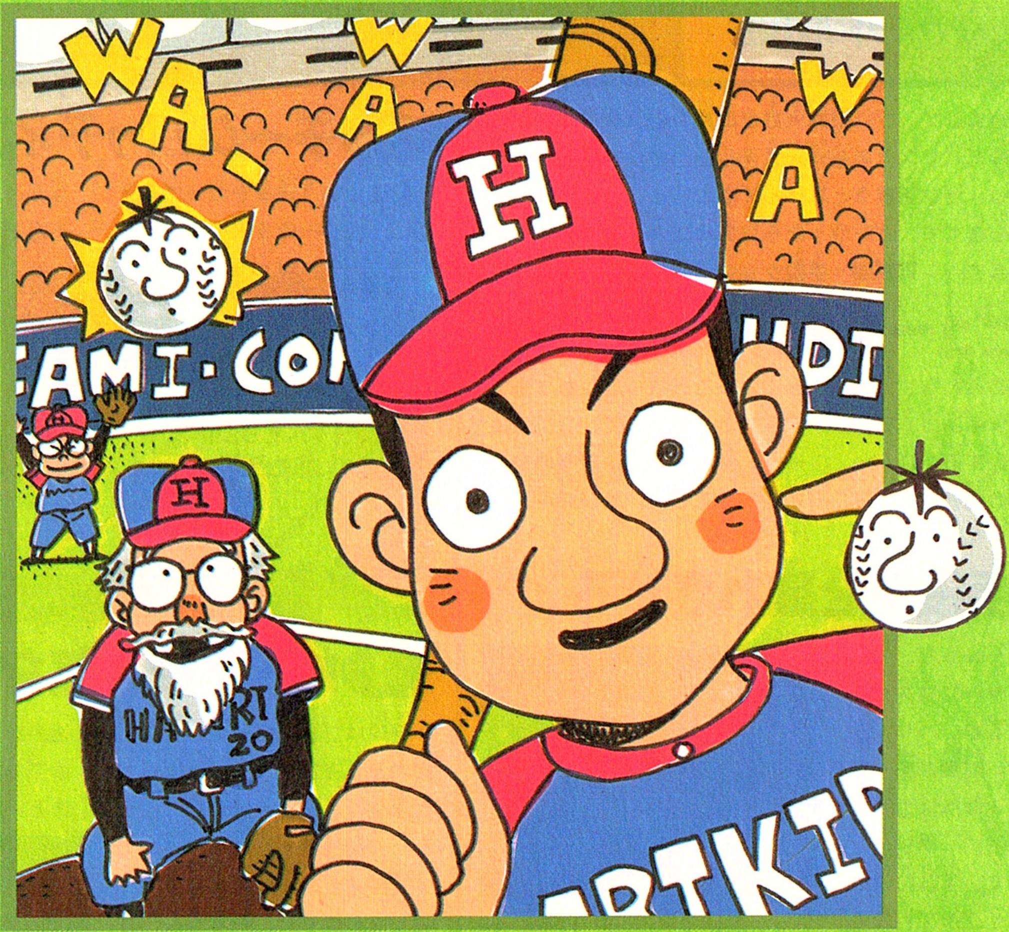


◀チエの店の前にはないと赤ん坊が。いったい誰がこんな所に置いて行ったのか？

THE FAMI-COM, TECHNIQUE LECTURE

必勝テク道場

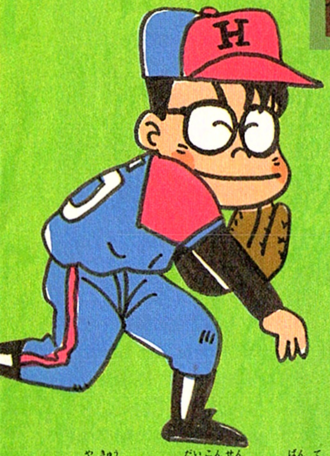
1988 Vol.13





眠らな〜い、眠らせな〜い
おじさんと一緒に、テク道場へ参りましょう

『究極ハリキリスタジアム』略してハリスタ！
東大生のベクトル山田がおくる
ハリスタ発売目前チェックだよ〜ん!!



野球ゲーム大混戦。１番手に発売されるのが『究極ハリキリスタジアム』だ！　もしかして、いきなり混戦に終止符をうっちゃうなんてことも！

待ちに待ったハリスタが発売だ!!



究極ハリキリスタジアム

GAMER／ベクトル山田

現在、授業にまじめに出ながらも、ハリスタの単行本を書いてます。なかなかつらいものがありますが、いい単行本になりそうなので、ハリスタを買ったら、僕の単行本もぜひ買って下さい。

Q 初めまして。プロ野球大好きの高2の女の子です。10・11号でハリスタの紹介を見ました。とっても面白そうですね。ぜひ買おうと思うんですけれど、私は野球ゲーに関しては初心者です。どーやったらコンピューターに勝てるか御指導お願いします。　貢ぎ物・手製クッキー　神奈川・白鳥洋子

対コンピュータ必勝法総まとめ

A やあみんな、元気にバッキンガムのπ定理してるかな。いよいよハリスタの発売だね。みんなの期待が大きくて、洋子さんのようなお便りがかなり来てます。ということで、コンピューター必勝法みたいなものをまとめてみました。ぜひ参考にして下さい。

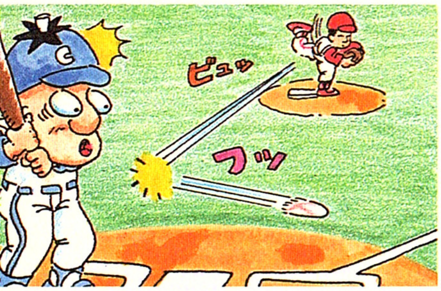
1 相手投手を疲れさせろ

最近の野球ゲームなら、当然のようにピッチャーにはスタミナって要素があるね。ハリスタも例外じゃない。球数が多くなると、ピッチャーはへばってくる、それが狙い目！　クリーンアップはともかく、下位打線は必ず、2ストライクまで打つのは控えよう。相手がへばってきたら、いっきにたたみかけろ。



8～9番は見送り三振するぐらいのつもりで。うまくなったら、ファールで粘り続けるというのもひとつの手だ

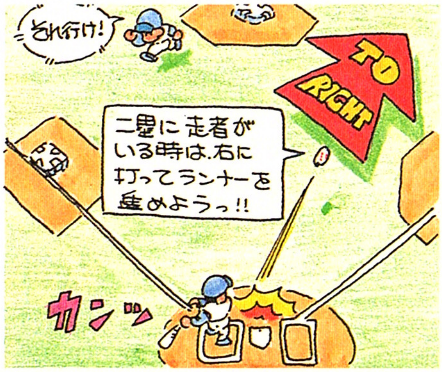
2 ストライクを中心にした配球を！



①と逆に、自分の投手は疲れさせてはいけない。三振でも外野フライでも同じアウトなんだから、無理に工夫して三振をとって疲れるよりも、ストライクを打たせて取ろう。でも打たれて点をとられちゃ話にならない。左図のような投法を身につけよ。

3 チームバッティングをせよ！

打線という言葉を知ってるよね。バッターの9人はそれぞれ点だけど、つながったら線になるんだ。つまり、各自が好きなように打つのでなく、ランナーや、次のバッターのことを考えて打とうという言葉なんだね。君も強力な"打線"を作り上げよう。



1死や無死では、自分がもしアウトになっても、結果的にチャンスを広げた形になるように努力するべし

4 好・不調に気をつけろ！

野球はプレイボールの宣言で始まるって言うけど、僕は違うと思うね。プロ野球を見てごらん。先発投手と野手のラインナップで、その日の試合結果が予想できるはずだ。もちろん、意外な展開が待ってることもあるけどね。ハリスタも打順の組みかえや先発投手決めに、大きなウエイトがかかっている。打順組みかえ時は、自軍の好不調だけでなく相手もよく見ておこう。あと、風向きにも注意してね。





先発投手を決める時は、リリーフを誰にするかもおおよそ決めておこう。いつも行きあたりばったりでは話にならないぞ！
相手の好、不調のバッターは覚えておくこと。敬遠か勝負かという場面で、大きく左右するぞ。不調の奴は打ちとれる！

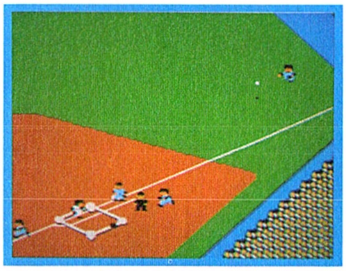
Q やあ、元気かい。今度でるハリスタ、面白そうじゃん。バックアップとパスワードを上手く使ったもんだ。しゃれてるよ。自分の好きなよーにチームを育てられるのがまたいいねえ。欲しくなっちったよ。てなわけでさ、選手の育成法みたいなのを教えておくれよ。　貢ぎ物・ね～よ　愛知・飯田淳二

育て方はいろいろ！

A 君の言う通り、ハリスタのウリは、各選手を育てて、バックアップ方式で保存できることだ。だから育て方をマスターすることが、ハリスタをマスターすることに等しい。守備編、打撃編、投球編の3点で見てこう。

1 守備編 サード・ライトが重要だ

初期状態では、守備力がとにかく弱い。下手すると、サードゴロ、ショートゴロがほとんどアウトにできない。だから肩を強くするわけだね。やっぱり球が多く飛んでくる場所が重要。サード、ショート、ライト、レフトあたりから投力にポイントを振りわけて肩を強くしよう。



○ライトの肩を強くすると、ライトゴロがアウトにできるメリットがあるぞ

2 打撃編 打順に合わせて振り分け



まず、打線の構想を立てよう。代打の誰かをスタメンにするとか、1～3番をスポーツカートリオにするとか。基本は3～5番に長打力のある選手をそろえることだね。で、その構想に従い、ポイントを振りわけよう。

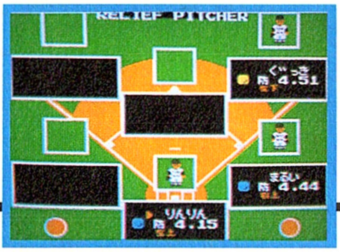
○1～2番は足を早くして、敵をかく乱させるといいぞ。リードも大きくとろう

3 投球編 先発・リリーフで違う!!

育て方は、ローテーションによる。先発投手はスタミナ重視だね。できれば完投可能なぐらいに育てよう。リリーフは特長をのばそう。速球派なら速力を、変化球派なら変化をあげようね。



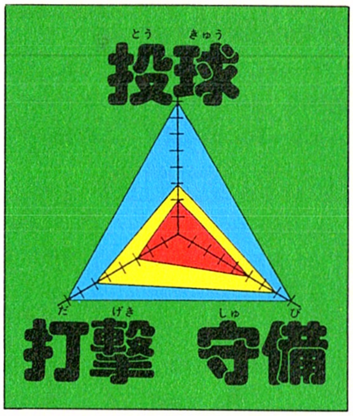
○速球派のリリーフはファイアーボールを投げて、相手をびしゃり三振に！



○ローテーションは、2パターン組もう。先発型の3人のうちひとりをリリーフにまわして救援陣を充実させよう

4 まとめ 守備重視が一番いいぞ！

自軍を強くすると、コンピュータもまた強くなる。打撃力を上げれば敵は投手力が上がり、逆も言える。だからまず、守備力から上げるのがよいだろう。そして、打撃力と投手力を2：1ぐらいで上げていくのがベストなんじゃないかな。でも、打撃のみ重視や、投手力のみ重視も個性があって面白いね。ハリスタは皆の希望を叶えてくれる。



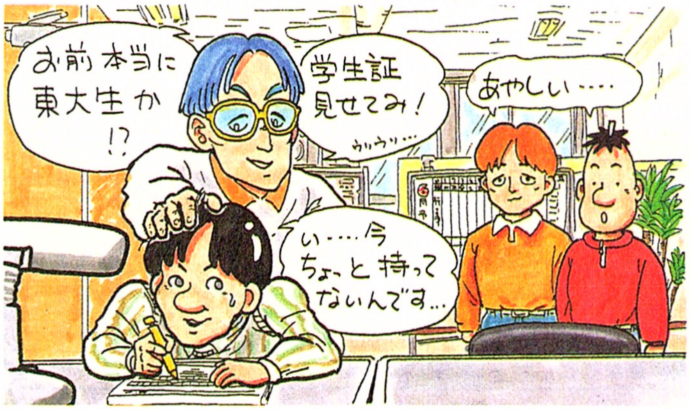
Q わしはひとつ文句があるんや。それは阪神のことや。なんであんなに広島に負けなあかんのや。同じ関西におるのが恥ずかしゅうなるやんか。ハリスタが今度でるそうやが、当然広島より強いんやろな。そうでないと、しばいたるで。　貢ぎ物・阪神優勝　大阪・賀来俊太



○セリーグ6球団とパリーグ6球団と1の全13球団。1はこいすみ、ゆき、ごくみ等からなる美少女アイドル球団だ。なかなか強いぞ！

どのチームも君の腕しだい

A 気持ちはわかるけど、そう興奮しないように！　確かに初期データはチームによって異なるから、強弱の差があるんだ。でも、チームを育てることで、強弱の差をカバーしていくのがハリスタの醍醐味なんだね。だから、かえってチームが弱い方が意欲がわくってもんだ。各チームの初期データ表を次のページで紹介するから、ぜひ見てね。L、G、Iがちょっと強いかなって感じだ。



各チームの能力がひと目でわかるぞ！

究極のチームデータ表

ゲームに大きく影響してくる、全選手の『投力』や『打力』などのデータを一挙に大公開！　このデータ表を参考に、各選手の長所や短所をバランス良く育てていこう。チームを選ぶときにもきっと役に立つぞ!!

バッターの表の見方

打順を示している。ゲームスタート時に好きな順番に変えられるぞ！

『右』は右打席、『左』は左打席を示すのだ。

各選手の打率とホームランの本数で、打者の能力をみる1番の目安になる。

★が多いほど遠くまで投げられ、返球が速くなるぞ！

★が多い選手ほど、ヒットやホームランの出る確率が多くなるのだ。

★が多い選手ほど足が速くなるのだ！

名　前		打率・Hr	投　力	打　力	走　力
1.こまった	左	.286 ㉞	★★★	★★★★	★★★

ピッチャーの表の見方

上から3人までは先発。下の3人はリリーフだ。

利き腕とピッチングフォームを示している。

ピッチャーを選ぶときの目安。この数値が低いほど良いピッチャーなのだ。

★が多いほどボールが速いのだ。

スタミナを示している。先発には絶対に必要だ。

★が多いといろんな変化球が投げられるのだ。

名　前		防御率	速　力	体　力	変　化
がりく	右上	1.60	★★★★★	★★★★★	★★★★★

G ガリバーズ

チーム打率 .308　チーム防御率 2.80
チーム本塁打数 200　チーム平均走力 9.6

	名　前		打率	Hr	投　力	打　力	走　力
野手	1 こまった	左	.286	10	★★★	★★★★	★★★
野手	2 よちむら	左	.338	20	★★★	★★★★★	★★★
野手	3 こらまて	左	.340	34	★★★	★★★★	★★★
野手	4 た　ら	右	.305	30	★★★★	★★★★	★★★★
野手	5 しのすか	左	.332	8	★★★★	★★★★★	★★★★
野手	6 ななはた	右	.312	12	★★★★	★★★★★	★★★★
野手	7 こふの	右	.253	4	★★★★	★★★	★★★★
野手	8 やまくあ	右	.255	6	★★★	★★	★★
代打	ーあかさき	左	.306	2	★★★★	★★★★	★★★★
代打	ーみのうた	右	.283	13	★★★★	★★★	★★
代打	ーお　ふ	左	.333	35	★★	★★★★	★
代打	ーなかしま	右	.356	26	★★★	★★★★★	★★

	名　前		防御率	速　力	体　力	変　化
投手	がりく	右上	1.60	★★★★★	★★★★★	★★★★★
投手	まきはは	右上	3.62	★★★★	★★★★	★★
投手	くまた	右上	2.23	★★★	★★★★★	★★★
投手	みすの	右上	3.80	★★	★★	★★★
投手	つ　み	左下	2.70	★	★	★★★
投手	かとい	右下	2.85	★	★★	★★★

T タイタニクス

チーム打率 .291　チーム防御率 4.10
チーム本塁打数 192　チーム平均走力 10.8

	名　前		打率	Hr	投　力	打　力	走　力
野手	1 あゆみ	右	.306	26	★★★★	★★★★	★★★★
野手	2 きたうら	右	.260	8	★★★★★	★★★★★	★★★★★
野手	3 ばあす	左	.354	44	★★★	★★★★	★
野手	4 かっけふ	左	.311	26	★★★★	★★★★	★★★
野手	5 おがた	右	.309	27	★★★★	★★★★★	★★★★
野手	6 さあのお	右	.288	17	★★★★	★★★★	★
野手	7 ひらら	右	.274	9	★★★★	★★★★	★★★★
野手	8 き　ろ	右	.243	6	★★★★	★	★
代打	ーかしわ	右	.270	6	★★★★	★★★	★★★
代打	ーとらり	右	.256	5	★★★★★	★★★	★★★★★
代打	ーたうお	左	.309	15	★★★	★★★★★	★★★
代打	ーや　き	右	.322	3	★★★★	★★★★★	★★★★★

	名　前		防御率	速　力	体　力	変　化
投手	きいお	右上	3.34	★★★	★★★★★	★★★★★
投手	いてだ	右上	4.63	★★★	★★★★	★★★
投手	なまだ	左上	4.22	★★	★★★	★★★
投手	ふくまめ	左上	4.09	★	★★	★★★
投手	なかにち	右上	4.08	★★	★	★★★
投手	ままもと	左上	4.24	★	★	★★★★

C カプス

チーム打率 .262　チーム防御率 2.72
チーム本塁打数 203　チーム平均走力10.0

	名　前		打率	Hr	投　力	打　力	走　力
野手	1 しょうら	左	.264	2	★★★★	★★★★	★★★★
野手	2 ままさき	左	.293	10	★★★★	★★★★	★★★★★
野手	3 たかはち	左	.289	16	★★★★	★★★★	★★★★★
野手	4 こはやか	左	.275	24	★★★★	★★★★	★★★
野手	5 ならちま	左	.276	16	★★★★★	★★★★	★★★★
野手	6 じょん	右	.277	20	★★★★	★★	★
野手	7 たんす	左	.230	38	★★★★	★	★★★
野手	8 たつかわ	右	.240	8	★★★★	★★★	★★
代打	ーにちだ	左	.241	4	★★★★	★★★	★★★
代打	ーた　ら	左	.205	3	★★★★	★★★	★★★★
代打	ーこうち	右	.290	35	★★★★	★★★	★★
代打	ーきるかさ	右	.270	27	★★★★	★★★★	★

	名　前		防御率	速　力	体　力	変　化
投手	きたへふ	右上	2.93	★★★	★★★★★	★★★★
投手	おのう	左上	2.66	★★	★★★★	★★★★
投手	なまとみ	右上	2.43	★★★	★★★★★	★★★
投手	こはやち	右上	2.97	★	★★★	★★★
投手	かわはら	右上	2.22	★★★	★★	★★★★
投手	つ　ら	右上	3.11	★★★★★	★	★★★

D ドラポンズ

チーム打率 .266	チーム防御率 3.50
チーム本塁打数 164	チーム平均走力10.9

	名前		打率	Hr	投力	打力	走力
野手	1いこの	右	.254	11	★★★★★	★★★	★★★★★
野手	2ふちおう	左	.229	6	★★★★	★★★	★★★★★
野手	3げいり	左	.320	30	★★★	★★★★	★★
野手	4おちまい	右	.346	40	★★★★	★★★★	★
野手	5ふ　の	右	.273	27	★★★★	★★★	★★★★
野手	6りむら	右	.214	2	★★★★	★★★	★★★★
野手	7かままた	左	.284	7	★★★★	★★★★★	★★★★
野手	8まかお	右	.281	11	★★★★	★★★	★★★★
代打	ーりむら	右	.207	1	★★★★	★★★	★★★★
代打	ーやだわ	左	.288	13	★★★	★★	★
代打	ーとよた	右	.254	2	★★★★	★★★★	★★★★
代打	ーすすき	右	.248	14	★★★★	★★	★★★★

	名前		防御率	速力	体力	変化
投手	おまつ	右上	3.07	★★★★	★★★★★	★★★
投手	すきもお	左上	3.55	★★	★★★★	★★★
投手	こんと	左上	3.84	★★★★	★★★★★	★★★
投手	くわく	右上	3.58	★★★★	★★★	★★★★
投手	みやちた	右上	3.59	★★★	★	★★★
投手	ずつき	右上	3.37	★★	★	★★★

W ウェハース

チーム打率 .268	チーム防御率 3.10
チーム本塁打数 121	チーム平均走力12.0

	名前		打率	Hr	投力	打力	走力
野手	1ざしき	左	.279	11	★★★★	★★★★	★★★★★
野手	2からひら	左	.280	17	★★★	★★★★★	★★★★
野手	3かたぎ	左	.304	13	★★★★	★★★★★	★★★★
野手	4ほんせ	右	.328	35	★★★★	★★★★	★
野手	5はちょれ	右	.228	2	★★★★★	★★★	★★★★★
野手	6やましあ	右	.271	7	★★★★	★★★★	★★★★
野手	7たかあし	左	.234	3	★★★★	★★★	★★★★
野手	8まかな	右	.275	4	★★★	★★★	★
代打	ーたちろ	右	.273	20	★★★	★★★★★	★★★
代打	ーままさき	左	.234	2	★★★★	★	★★★★★
代打	ーみらした	左	.237	3	★★★★	★★	★★★★★
代打	ーかとふ	左	.276	4	★★★★	★★★★	★★★★

	名前		防御率	速力	体力	変化
投手	えんど	右上	2.89	★★★	★★★★★	★★★★
投手	うらら	左上	2.72	★★	★★★★	★★★
投手	はけはた	右上	4.30	★★	★★	★★★
投手	き　ら	左上	3.62	★★★	★	★★
投手	さいとふ	右上	1.41	★★★	★★	★★★★
投手	ならやま	右上	3.66	★★★	★	★★

S スラローム

チーム打率 .252	チーム防御率 3.95
チーム本塁打数 161	チーム平均走力10.1

	名前		打率	Hr	投力	打力	走力
野手	1あらひ	左	.275	9	★★★★	★★★★★	★★★★★
野手	2しぶひ	右	.214	5	★★★★	★★	★★★★
野手	3てしんせ	右	.295	16	★★★★	★★★★	★
野手	4はあぱ	右	.253	36	★★★★	★★★★	★★★
野手	5すりうら	左	.276	21	★★★	★★★★	★★
野手	6ひろさわ	右	.240	15	★★★	★★★	★★★
野手	7やえやし	右	.223	7	★★★	★★	★
野手	8いれやま	右	.201	9	★★★★	★★★	★★★
代打	ーくりやま	左	.304	4	★★★★	★★★★★	★★★★★
代打	ーなかしま	右	.225	11	★★★★	★★★★★	★★★★
代打	ーあかまつ	左	.301	21	★★★★	★★★★	★★★★
代打	ーう　み	右	.256	7	★★★	★★★★	★★★

	名前		防御率	速力	体力	変化
投手	いとふ	右上	4.05	★★	★★★★	★★
投手	おまな	右上	3.78	★	★★★	★★★
投手	あらり	右上	3.32	★★★	★★★★	★★
投手	かちま	左上	3.98	★★	★★	★★★
投手	やあの	左上	4.47	★★★	★★	★★★
投手	たたの	右上	4.10	★★★★	★★	★★★★

L リカオンズ

チーム打率 .275	チーム防御率 2.75
チーム本塁打数 153	チーム平均走力13.5

	名前		打率	Hr	投力	打力	走力
野手	1いしけ	右	.300	20	★★★★	★★★★	★★★★★
野手	2よいたけ	左	.270	6	★★★★★	★★★★	★★★★★
野手	3あかやま	右	.267	43	★★★★	★★★★	★★★★★
野手	4きよまら	右	.314	30	★★★★	★★★★	★★★★
野手	5たまべ	右	.250	6	★★★★	★★★★	★★★★
野手	6ひらろ	左	.276	4	★★★★★	★★★★	★★★★★
野手	7つ　ち	右	.289	4	★★★★	★★★★	★★★★★
野手	8いとふ	右	.262	12	★★★★	★★★★★	★
代打	ーかなまり	左	.305	6	★★★★	★★★★★	★★★★
代打	ーとましる	右	.285	8	★★★★	★★★★	★★★★
代打	ーににおか	右	.268	10	★★★★	★★★★	★★★★
代打	ーさよけ	右	.215	4	★★★★	★★★★	★★★★★

	名前		防御率	速力	体力	変化
投手	くそう	左上	2.44	★★★	★★★★★	★★★
投手	しかしお	右上	2.90	★★	★★★★	★★★★
投手	わたなえ	右上	2.51	★★★★	★★★★	★★★★
投手	まつぬは	右上	3.38	★★	★★★	★★★
投手	かくう	右上	2.09	★★★★★	★★	★★★
投手	も　に	右上	3.18	★★	★★	★★★

Bu ブレーメンズ

チーム打率 .292	チーム防御率 3.90
チーム本塁打数 182	チーム平均走力11.6

	名前		打率	Hr	投力	打力	走力
野手	1ふふもと	左	.298	8	★★★★	★★★★★	★★★★★
	2ふっくら	右	.313	10	★★★★	★★★★	★★★★★
	3ふうま	右	.341	39	★★★	★★★★	★
	4いしめね	右	.281	34	★★★★	★★★	★★★
	5まちなか	左	.299	16	★★★★	★★★	★★★
	6たらす	左	.357	25	★★★★★	★★★★★	★★★★★
	7ふいた	右	.257	14	★★★	★★★	★★★
	8ゆいおか	右	.269	6	★★★★	★★★	★★★★
代打	ーくあの	左	.277	12	★★★★	★★★	★★★★
	ーふちい	左	.274	8	★★★★	★★★★	★★★★
	ーやねうら	右	.292	6	★★★★	★★★★	★★★
	ーほとにし	右	.249	4	★★★★	★★★★	★★★★

	名前		防御率	速力	体力	変化
投手	なまだ	右下	2.93	★★	★★★★	★★★★★
	ままおき	右上	3.93	★★	★★★★★	★★★
	さとふ	右上	3.72	★★	★★	★★★
	いあい	右上	3.97	★★	★★	★★★
	ほしろ	左上	3.83	★★	★	★★★
	しない	右上	5.02	★★★	★★	★★★

H ホームス

チーム打率 .263	チーム防御率 4.10
チーム本塁打数 156	チーム平均走力10.7

	名前		打率	Hr	投力	打力	走力
野手	1はなさと	左	.320	23	★★★★★	★★★★★	★★★★
	2おわわ	右	.246	1	★★★★	★★★	★★★★
	3やままと	左	.282	14	★★★★★	★★★★	★★★★
	4らいと	左	.245	42	★★★★	★★★★	★★★★
	5たかやな	右	.269	8	★★★★	★★★★★	★★★★
	6かかわ	右	.268	10	★★★	★★★★★	★★
	7こふの	右	.271	4	★★★★	★★★	★★★
	8さざき	左	.218	7	★★★★	★★	★★★★★
代打	ーかとた	左	.293	27	★★★	★★★	★
	ーさたおか	右	.238	2	★★★★	★★★	★★★★
	ーゆがみ	左	.230	2	★★★	★★	★★★★★
	ーやまぬう	右	.281	16	★★★★	★★★★	★★★

	名前		防御率	速力	体力	変化
投手	ふしもと	右上	3.42	★★★	★★★★	★★★
	やまたか	右上	3.99	★★	★★★	★★★
	かどう	右上	3.85	★★★	★★	★★★★
	やまかす	右上	4.24	★★	★	★★★
	あいうえ	右上	4.68	★★	★★	★★★
	やも	右上	4.42	★	★	★★★

Ba ババロアーズ

チーム打率 .281	チーム防御率 3.09
チーム本塁打数 155	チーム平均走力11.5

	名前		打率	Hr	投力	打力	走力
野手	1あおいし	右	.307	14	★★★★	★★★★★	★★★★★
	2あらひ	左	.300	16	★★★★	★★★★	★★★★★
	3おぐり	左	.311	28	★★★★★	★★★	★★
	4ていひす	右	.327	10	★★★	★★★★★	★★
	5ああくち	左	.300	10	★★★	★★★★	★★★★★
	6はねむら	右	.265	25	★★★★	★★	★★★★
	7うらかみ	右	.287	16	★★★★	★★★★	★★★★
	8やまひた	右	.228	7	★★★★	★★★	★★★★
代打	ーくちはし	左	.297	8	★★★★	★★★★	★★★★
	ーはた	右	.269	9	★★★	★★★★	★★
	ーずつき	右	.251	7	★★★	★★★	★★★★
	ーふきひし	右	.230	5	★★★★	★★	★★★

	名前		防御率	速力	体力	変化
投手	はわの	左上	2.10	★★★	★★★★★	★★★
	くほ	右上	3.29	★★	★★★★	★★★
	むらら	左下	3.02	★★★	★★★	★★★
	おうのお	左上	4.00	★★	★★	★★★
	ひしもと	左上	2.63	★★★	★	★★★★
	たたき	右下	3.50	★★	★	★★★

O オロロンズ

チーム打率 .271	チーム防御率 4.16
チーム本塁打数 128	チーム平均走力10.4

	名前		打率	Hr	投力	打力	走力
野手	1にしめら	左	.293	7	★★★★	★★★★	★★★★★
	2やままと	左	.279	7	★★★★	★★★★	★★★
	3たかさは	右	.292	17	★★★★	★★★★	★★★
	4やうこた	左	.307	13	★★★★	★★★★	★★★★
	5まとろく	右	.305	23	★★★★	★★★★	★★★
	6ふりかわ	右	.279	18	★★★	★★★★	★★
	7みるかみ	右	.249	12	★★★	★★	★
	8まかはた	右	.241	11	★★★★	★★	★★★★
代打	ーもいた	左	.234	3	★★★★	★★★★	★★★★★
	ーかりかわ	左	.277	5	★★★★	★★★★	★★★
	ーたろくら	右	.232	4	★★★★	★★★	★★★★
	ーあいこふ	左	.264	8	★★★★	★★★	★★★

	名前		防御率	速力	体力	変化
投手	そお	右上	4.07	★★★	★★★	★★★★
	むわた	右上	3.86	★★	★★★★★	★★★★★
	ににな	右下	4.56	★★	★	★★★
	ほのかわ	左上	3.86	★★	★	★★★
	うししま	右上	3.51	★★★	★★	★★★★★
	すかさわ	右下	5.10	★	★	★★★★

F フライターズ

チーム打率 .260	チーム防御率 4.08
チーム本塁打数 156	チーム平均走力11.5

	名前		打率	Hr	投力	打力	走力
野手	1しない	左	.220	11	★★★★	★★★	★★★★★
野手	2しもた	左	.288	7	★★★★	★★★	★★★★★
野手	3ふりゅわ	右	.315	27	★★★★	★★★★	★
野手	4おおちま	右	.274	15	★★★	★★★★★	★★★
野手	5てえっと	右	.277	35	★★★★	★★★★★	★★★
野手	6ふゆや	右	.284	21	★★★	★★★	★★★★
野手	7たたしろ	右	.266	7	★★★	★★★	★★★★
野手	8たるら	右	.283	11	★★★★	★★★★★	★★★
代打	ーおかち	左	.267	8	★★★★	★★★	★★★★
代打	ーなたか	右	.154	4	★★★★	★★★	★★★
代打	ーうわい	右	.251	5	★★★★	★★★	★★★★★
代打	ーひからし	右	.241	5	★★★★	★★	★★★★

	名前		防御率	速力	体力	変化
投手	さとふ	右上	4.40	★★★	★★★★	★★★
投手	ににさき	右上	3.20	★★	★★★★	★★★
投手	ましは	左上	4.51	★★	★★	★★★
投手	ちばた	右上	3.78	★★	★★	★★★★
投手	まつふら	右上	4.15	★★★	★	★★★
投手	たたか	右上	4.44	★★	★	★★★

I アイドール

チーム打率 .312	チーム防御率 3.02
チーム本塁打数 142	チーム 平均走力 9.9

	名前		打率	Hr	投力	打力	走力
野手	1こいすみ	左	.318	10	★★★★	★★★★	★★★★★
野手	2おきのめ	右	.303	4	★★★★	★★★★	★★★★★
野手	3なんの	左	.332	13	★★★★	★★★★	★★★★
野手	4あきな	右	.341	24	★★★★	★★★★	★★★
野手	5まとんな	左	.345	33	★★★	★★★★	★
野手	6みほ	右	.301	4	★★★★	★★★★★	★★★★★
野手	7ゆま	右	.314	2	★★★★★	★★★★★	★★★
野手	8きくち	右	.304	7	★★★	★★★★★	★
代打	ーこくしょ	右	.306	1	★★★★	★★★★	★★★★★
代打	ーゆか	左	.293	10	★★★★	★★★	★★
代打	ーひばり	左	.317	24	★★★	★★★	★
代打	ーやくしま	右	.270	10	★★★★	★★★	★★★★

	名前		防御率	速力	体力	変化
投手	ゆき	左下	2.27	★★	★★★★★	★★★
投手	ごくみ	左上	2.81	★★★	★★★	★★★
投手	ともよ	右上	3.46	★★	★★	★★★★
投手	とみた	右下	3.23	★★	★★	★★★
投手	ゆい	右上	3.32	★★	★★	★★★
投手	せいこ	右下	3.03	★★	★★	★★★★

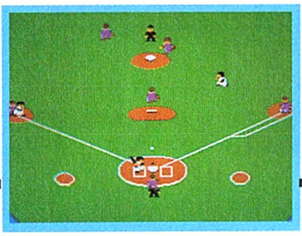
Q 『ハリスタ』にも対人戦用の必勝法があるんでしょうか？ 必勝法があるとするなら、ぜひ教えてください！ 貢ぎ物・東大の学生証 東京都・山本 浩

相手をだますことが必勝法

A スポーツゲームのVSモードでは、相手との駆け引きが重要になってくる。だから、相手をいかにだますかが、必勝法になるわけだね。だますと言っても、心理戦に勝つという意味だよ。では下を見てね。

① 送球で相手をかく乱!!

相手をだますには大きなモーションが必要。ハリスタで大きなモーションを作るといったら守備だろうね。センターゴロを打ってランナーが1塁に行ったとき、センターから3塁に送球してみよう。相手はしめたと思って2塁をねらってくるはずだ。そこで、ショートをうまく動かして送球をカットして2塁に投げるんだ。相手は2塁でタッチアウト。あ然とされるぞ。てな風に、いろんなフェイントモーションを考えて実行しよう。相手にしまったと言わせれば、大成功だ。



○盗塁された時、突然別の塁に送球するのも面白い！

② 投球幻魔術

コンピュータと違って人間は、同じパターンの投球がいつも通用する、とは限らない。だから常に相手の待っている球種を考えて投げなければいけない。例えば、2ストライク3ボールなら相手は当然ストライクを待っている。そういう時にボールだ！



○ストライクからボールになる球をうまく使え！



○フォークボールが落ちるかどうかに賭けてみる

門弟・道場やぶり募集

わけがわからなくなって、途中で投げ出したゲームはないかな!? そんな人はテク道場にハガキを出そう！ それから、オイラはゲームの天才だぁ〜っ！ なんて人のお手紙も、期待して待ってるぞ!!

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

最新ゲーム紹介編

最近、戦国時代を舞台にしたSLGが多い。文字通りSLG戦国時代に突入した感がある。そして、ここにまた一つ、戦国に名乗りをあげたゲームがある。アイレムの「不如帰」だ。今回は、このゲームにスポットを当てることにしよう。



不如帰

アイレム	¥6500
7月発売予定	カセット

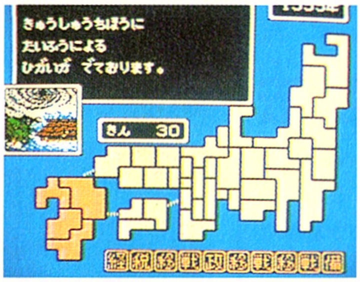
そんなワケで、「不如帰」なのだ。コマンド方式に変わるフェイズ方式。200人にのぼる登場人物（もちろん実在した武将たちだ）。作戦選択が重要な戦闘。新しいシステムを満載して、ついに登場する。　さあ、新しい戦国時代の始まりだ！

もりだくさんのイベントたち！

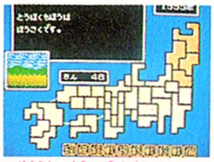
人生、楽ありゃ、苦もあるさ〜。てなもんで、SLGにはイベントがつきものだよね。「信長の野望」にしろ、「武田信玄」や「独眼竜政宗」にしろ、いろんなイベントがあった。もちろん「不如帰」にも、さまざまなイベントが用意されてるぞ。

もちろん、豊作・凶作・台風なんかは当り前。東北・信越地方には大雪が降るし、ちょっと変わったところでは、南蛮との貿易でにぎわったり、異国の宗教（とーぜん"吉利志丹伴天連"だぁね）がはやったりする。家臣が寝返ることも多いし、家臣が出奔（"逐電"ともゆー。分かりやすい言葉でゆーなら"行方不明"ってヤツだ。家臣は大事にしてあげようね）することもある。一揆も農民一揆のほかに、一向一揆なんかも用意されてる。現時点で確認できてるのはこの程度だけど、もっといろいろ起こりそうな気がするし…。

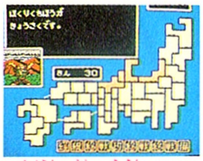
なにはともあれ、豊富なイベントはゲームを盛り上げてくれるからね、これは楽しみだ。



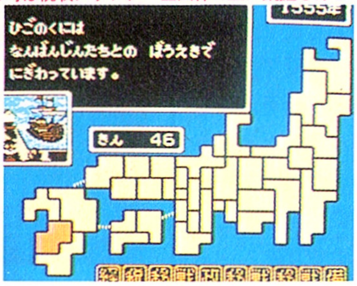
◀不如帰でも、やっぱり台風が来るぞ。九州・四国は台風銀座…かな？



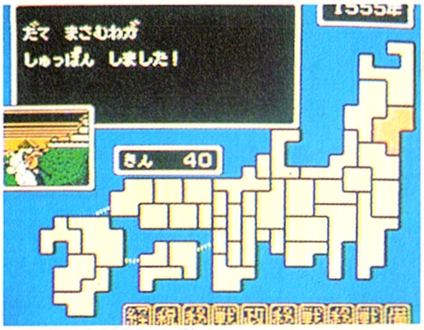
▲豊作の時は税収アップ！



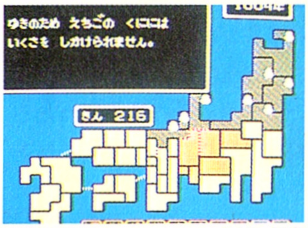
▲凶作の上に飢饉もある



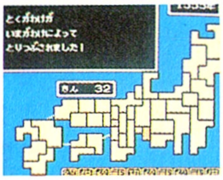
▶南蛮人との貿易でにぎわうと、とーぜん税収はアップする



▲陸前の伊達政宗が出奔した！　よっぽどイヤなことがあったんだろーなぁ…。こんなことにならないように、家臣は大切にしてあげなきゃね



▶東北・北陸地方に雪が降っている。降雪時は出兵ができないけど、敵国に攻められることもないのだ

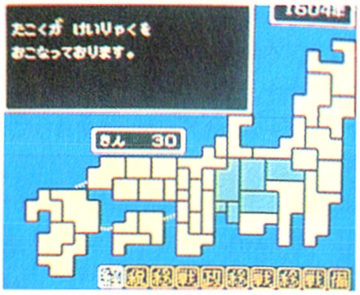


◀いきなり、三河の徳川家が今川家によって"おとりつぶし"になってしまった！　うーん、やっぱり降伏しちゃいけないんだなぁ…

これがフェイズ・システムだ!!

「不如帰」では1年を1ターンと呼び、1ターンは10のフェイズで構成されている。じゃあ、今までのコマンド・システムに変わるフェイズ・システムってどんなものなんだろうか？ 例えば「信長の野望」では、1年が4ターンで、ターンごとにコマンドを選択しなきゃいけなかった。「不如帰」では、このコマンドの順番があらかじめ決まっていると考えればいい。COMちゃんが「やるか、やらないか」を聞いてくるので、それに答えていけば、自然に1年が経過していく。初心者がひっかかるコマンド選択のわずらわしさが解消されたワケだね。具体的な進め方は後で説明するけど、このフェイズ・システムのおかげで、誰でもがゲームに集中できるようになったワケさ。

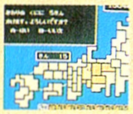
不如帰の1年

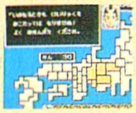


◀順番に10のフェイズを消化していけば、自然に1年が経過する

けいりゃく

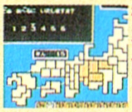
金バラまきフェイズ。自国ならば石高(国力)が上がり、敵国なら下がる。ゆーなれば経済戦だね。石高は収入に直接結びつくから、手を抜かず、こまめに！


◀経略は国力UPのために


◀家臣の注意には、従おう

ぜいしゅう

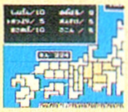
唯一の収入フェイズ。ここでバラまいた金が生きてくる。家臣・兵に給料を払い、残りが収入になる。6段階の重税もできるが、とーぜん一揆のおそれも…。


◀6段階の重税も可能


◀謀反の可能性も高いけど

いどう①

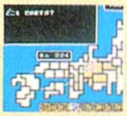
自分が支配している国間で武将の配置替えを行なう。戦争をするためのほかに、国を守るため、効果的な経略・軍備を行なうためにも必要なフェイズ。

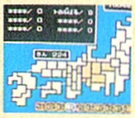

◀移動させる人物を選び…


◀国を指定すればOK

せんそう①

大名・家臣のいる隣国に侵攻する。領地を増やすには、なくてはならないフェイズ。戦争の前には、相手国を調べることを忘れずに。

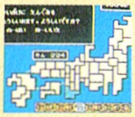

◀まずは攻める国を決める


◀攻め込む武将を選ぶ

せいりゃく

外交フェイズ。同盟、結婚、忍者、降伏勧告、うまく使えば日本統一もしやすくなる。山城を支配する大名は官位を上げる(高いほど外交に有利)ことも可。


◀5つの政略コマンドだ


◀うまく結婚できるかな？

いどう②

2回目の移動フェイズ。やることは1回目と同じ。領土が広がると、忙しくなるフェイズだ。

せんそう②

1回で決着がつくことは、ほとんどない。基本的に消もう戦になることをこころえるべし。

いどう③

移動フェイズも3回目。大名・家臣たちの得手・不得手を考えて、移動させるようにしよう。

せんそう③

できれば3回の戦闘で敵国を落としたい。ここで落とせないと軍備で増強されちゃうかも…。

ぐんび

家臣・兵を雇ったり、城を強化したり、鉄砲を買うフェイズ。最後にセーブもできる。結局、このゲームでも、最後にモノをゆーのは金なのかもしれない…


◀兵の雇用は維持費を考慮


◀武将の得意をやらせよう

けいりゃく

で、1年が終って、翌年の第1フェイズ、“経略”が始まるワケだ。次の税収のために、タップリ金をバラまく…余裕があればいいんだけど……。


◀そして、翌年が始まる


◀こんなアドバイスも

吉例！戦国大名御紹介!!

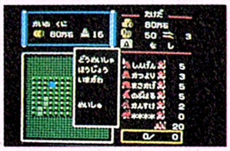
不如帰の有力(?)大名

え〜、毎度おなじみ「大名の紹介」コーナーであります。『不如帰』でも、40人の大名の中には初心者向き、上級者向きがあって、誰を選ぶかで、ゲームの進行がだいぶ変わってくるワケだ、これが。そこで、だ。『信長の野望』でもやったけど、大名さんの紹介をやっちまうのだ。しかも、各国の初期データつきだぜ。有力、無力、ひっくるめて、いろんな大名を12人ばかり紹介しちまおう。ちなみに大名を選ぶときは、石高だけじゃなくて、家臣の数にも注意してくれ。もちろん家臣の数が多い方が、いろいろ便利なのだよ。

甲斐　武田信玄



甲斐の虎、武田信玄は、このゲームでも有力だった！　石高、家臣の数、どれをとっても一流国。おすすめです。



▶豊かな国力、多い家臣と兵、鉄砲も持ってるし、強国の武蔵・駿河と同盟済み。なかなか初心者向けの国と言えるね

駿河　今川義元



ゲーム・スタート時に、すでに三河を手中にしている。石高も高く、有力大名の一人なんだけど…。

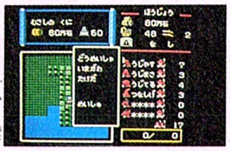


▶家臣の数が少ないことを除けば、なかなかいい国だね。すでに三河を抑えてるし、うまく家臣を雇えれば行けるだろう

武蔵　北条氏康



石高、城、家臣、兵、どの値も平均以上。特に城が60ってゆーのが魅力だ。これほど守りやすい国はない！



▶ここは甲斐と同じくらい使える国だ。むしろ城が高い分、初心者向けかも知れない。この城を落とすのは苦労しそうだ

越後　上杉謙信



ここも、まあ一流国だね。大雪で出兵不可能になることもあるけど、天下統一に近い国の一つではある。



▶この国も、すべてにおいて平均以上の国だ。ただ雪が降ると、身動きがとれなくなるのがツライかもしれないな

尾張　織田信長



中世の魔王も、この時点では弱小大名にすぎない。どこまで強くできるかは、キミしだいだ！

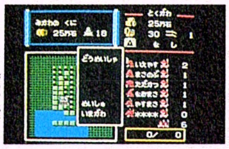


▶これが、あの信長の国か！と思うほど。国としては中の中ってとこ。買えるのは家臣が3人いること、鉄砲を持ってること

三河　徳川家康



後に江戸幕府を開く家康も、今川を盟主と仰ぐ弱小大名。家臣の多さが、ゆいいつの救いか？



▶あの徳川家康もここでは並の大名の一人。ゲーム開始時点で、今川に降伏してるのがナサケない。家臣の数が多いのが救い

美濃　斎藤道三



石高、家臣の数、兵数。どれも並以上。意外に使える大名である。早いうちに関西方面を抑えられれば…。



▶うーん、石高、家臣、兵数、鉄砲も持ってるし、上の下の国って感じかな。4人の家臣は心強い。城が23と高めなのも安心

薩摩　島津貴久



けっこう、石高は高いし、隣国も少ない。家臣が少なめだけど、地の利を考えれば、使える大名の一人ではある。



▶日本のすみっこにあるってことは守りやすいってこと。守りやすいってことは、国力アップに専念できるってことだ

安芸　毛利就成



石高は…低い。兵数は…少ない。しかし、家臣が多いのが強みではある。ま、初心者には、すすめないけどね。



▶国力は普通だけど、家臣の数だけは超一流なのだ。鉄砲を持ってないのもツライトコだ。家臣が多いから、兵さえそろえれば

土佐　長宗我部元親



『信長…』で、あんだけ持ち上げた元親クンも、『不如帰』では……な、情けないっ！　上級者向けだぁね。



▶はっきり言って40大名中最低の国なのである。『信長…』では、一番のおすすめだったのに…。初心者は手を出すな!!

備後　大友宗麟



石高、兵数ともなかなか魅力的な国。順調に家臣が増えれば、天下統一も夢じゃないぞ。

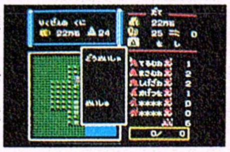


▶家臣と城以外は一流国だぞ。鉄砲も持ってるし、家臣さえ増やすことができれば、かなり使える大名になるだろう

陸前　伊達輝宗

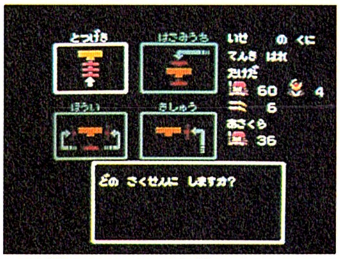


あの政宗のオヤジ（この人ってこれしか書くことないのよね）である。家臣は多いけど、それ以外は平均的。



▶家臣の数は多いけど、他の値は平均的な国。まるで、現在の中流意識を体現してるみたいだ。中級のプレイヤー向け…かな

戦争だ！戦争だ!!



◀これが作戦選択画面だ。右側の自軍と敵軍のデータをよく検討して、作戦を決定しよう

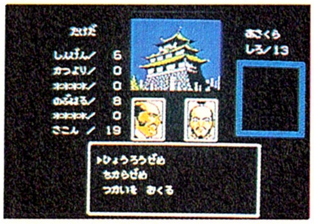
戦争フェイズで隣国に攻め込むと、戦闘モードに入るぞ。敵が迎え討ってきたら野戦だ（攻め込まれたときは、野戦かろう城を選択する）。まずは4つの作戦から、1つ選ぶワケだ（それぞれの作戦については、右を見てね）。作戦は、敵の数や、敵が取るであろう作戦を予想して、慎重に決定しよう。お互いの作戦が決定したら、いよいよ戦闘開始だ！

THE戦闘 パート1 野戦

で、実際の戦闘になる。戦闘は野戦コマンドを選択することで進行する。それぞれの野戦コマンドの説明は、右を見てくださいな。コマンドを選択、実行すると、その結果が表示されるので、その結果を検討して、次のコマンドを決定するワケだ。これを繰り返して、一方が全滅するか、退却すると、野戦は終了。攻め込んだ方が勝てば、次の攻城戦になるんだ。野戦で大切なのは、兵の士気（これが0になると、強制的に退却させられちゃうからね。注意!!）と、敵の兵数（もし敵国が、どっかの国に降伏してたら、その国から増援が来ることもあるからね)だぞ。

THE戦闘 パート2 攻城戦

野戦で勝てば、次は城攻めだ。攻城戦では、侵攻側のみが3つのコマンドを使える（攻められた方は、耐えるのみ！）んだ。各コマンドは右を見てもらうことにして（こればっかだね)、攻め込んだときの注意を少し。ろう城した敵は、かなり強い！ ムリな力攻めは、絶対に禁物だ！ 特に兵数の少ない序盤で力攻めをすると、アッとゆー間に全滅だぞ!! 攻城は数回に分けて行なうようにしよう。



◀攻城戦の基本は兵糧攻め。ムリな力押しは、ムダに兵力を消もうするだけ。一回で落とそうなんて思うな！

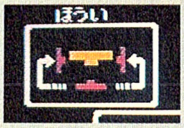
不如帰の戦闘システム

とつげき



一番当り前の戦闘方法。敵軍のまっ正面から、全軍で突っ込む戦法なのだ。敵軍との兵数の差が大きければ、それなりに有効なんだけど、あまりカシコい戦法とはいいがたいんだよね。敵に"はさみうち"を使われると、かなり苦しくなるのだ。

ほうい



敵軍を包囲して、ジワジワと攻める戦法。長期戦を覚悟した方がいいみたい。最低でも兵を連れた武将が2人いないと、この戦法はとれない。また、兵力が分散するので、兵数が少ないときは、避けた方がブナンだろうね。

きしゅう



敵が大軍でまともに戦っても勝てそうもないときの（こんなことがないように、攻め込む前に敵国を調べよう)、一か八かの作戦がこの奇襲だ。「一か八か」ってぐらいだから、使わないにこしたことはない。非常手段とこころえること！

はさみうち



兵を連れた武将が2人以上いれば、この挟み打ちが有効な戦法だ。1人を別動隊として、敵の背後から攻撃する。別動隊が到着するのに、ちょっと時間がかかるのが難点だけど、それまで持ちこたえれば、一気に勝利をつかむこともできる。



▲さあ、野戦の開始だ。どのコマンドを使うか、思案のしどころ。よぉーく考えて。ムリは禁物だぞ

みまもる



戦況を見守るだけ。おそらく、一番多く使うであろうコマンドだね。ごく普通に戦って、その結果、両軍ともに、多少のダメージを受けるワケだ。

ごづめ



予備の武将を前線に投入するコマンド。"後詰め"をすると、下がった兵の士気が回復するんだ。これはありがた～いコマンドだ！ 効果的に使いたいね。

てっぽう



鉄砲の一斉射撃で敵軍に多大な被害を与える。1回の野戦で、1回しか使えないので、使い所をよく考えよう。とーぜん、鉄砲を持っていないと使えないからね。

いけん



予備の家臣に意見を求める。ホンのたまにだけど、奇策なんかを教えてもらえることがある。あまりあてにしてると、イタイめに会うこともあるから、ホドホドにね。

たいきゃく



勝てそうもないと思ったら、被害が増えない内に、さっさと退却した方がかしこいぞ。また、殿軍を決めることで、敵の追撃を本隊からはずすことができる。

ちからぜめ



直接攻撃。自軍の被害もバカにならないが、何回でも実行できる。兵数に余裕のない序盤では避けた方がブナン。

ひょうろうぜめ



兵糧攻めを実行できるのは、1戦闘中に1回だけ。自軍は被害を受けずにすむので、序盤ではありがたい戦法。

つかいをおくる



使者を送り降伏をすすめる。成功すれば、城をそこなうことなく、国を入手できる。あまり成功しないけどね。

シミュレーション天国（パラダイス）

これから夏にかけて、なかなかデキのよろしいシミュレーションゲームがわんさかと出る。ファンのみんな喜べ、未来は明るい



連載エッセー タイムル辻の考えるピント

本格的なＳＬＧがファミコンでプレイできるようになってから３～４ヵ月が過ぎた。そろそろみんなＳＬＧというモノを理解してきて、もっと難しいのとか、違った分野のＳＬＧをプレイして見たいと思っているだろう。そんな中、買ってみたＳＬＧでも気に入った物とつまらん！　と思うものがあったに違いない。そういう物に限って友だちなんかが、これはオモシロイよ！　と言ってたりするんだよね。これはＳＬＧの性格が自分にあってるかどうかで決まるものなんだ。そこで、自分に合っているというか、自分が長く楽しくプレイできるＳＬＧとは何かを考えてもらいたいんだ。

まず、自分は短気なのか気が長いのか、派手なのがいいのか地味なのがいいのか、戦略が好きなのか戦術が好きなのか、というのを考えてほしい。例えば信長の野望は非常に地味な戦略ＳＬＧだ。まあ、だいたいのプレイヤーはこれをひどいＳＬＧだ、なんていわないけど、中にはかったるしくてやってられない、という人がいるかもしれない。そういう人には短期型のＳＬＧをおすすめするね。例えば砂漠の狐とか、フリートコマンダーなどがそういった部類に入る。フリートコマンダーなどが気に入らないっていうのは、はっきり言ってあれは超地味なＳＬＧなので、メリハリがないからそう見えるだけなんだと思う。そんな人には独眼竜政宗とかの明るいＳＬＧがいいだろう。

今後のＳＬＧは、ナムコの三国志、大戦略、ファミコンウォーズ（旧名ファミ戦）などが発売される予定だ。どれもとてもよくできていて面白いＳＬＧなんだけど、性格が合わなければどんなにまわりがオモシロイと言ってもＲＯＭが眠るだけ。そんな事にならないように、このゲームの目的は？　戦略か戦術か？　プレイにかかる時間は？　などという項目をよく調べてから買ってほしいんだ。なにしろＳＬＧは他のゲームに比べ高い買物だからね。



読者から

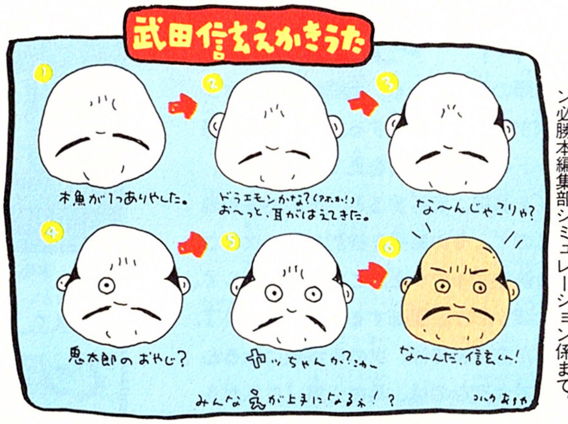
●今さらですが、『信長の野望』をやっと手に入れました。〝面白いけど、時間かかるな……〟と思っていた私。それもそのはず、初めてセーブするまで、「そのた」のコマンドを知らなかったんですね。皆さんは、表示速度いくつでやってます？　私は「１」でも十分読めます。ゲームがうまくならないで、動体視力が良くなってしまったようです。『信長』ってヘタなシューティングゲームより目が疲れるのよね。

〈東京都・山入順子〉

●俺の大好きな『フリートコマンダー』を、つまんないと言う奴がいる。〝頼むこの楽しみをお前もわかってくれ！〟と主張するのだが、そいつはなかなか理解してくれない。というわけで、俺のまわりでは『フリコマ』の評価がまっぷたつに分かれているのだ。

長いことファミコンファンをやっている俺は、昔もこんな評価が分かれたゲームがあったことを思い出した。そうハドソンの『バンゲリング・ベイ』だ。覚えてますか？

〈山口県・城田正章〉

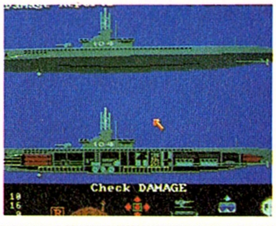


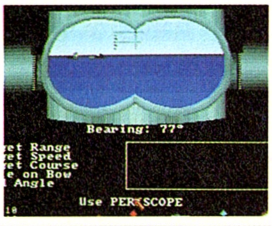
●お便り・イラストのあて先は、ファミコン必勝本編集部シミュレーション係まで。

パソコンゲームおすすめ情報

最近日本ではパソコンＳＬＧが発売されていないので、あまり紹介できなくてスイマセン。今回もまた外国のＳＬＧになってしまいました。しかもちょっと古いんだよね。というわけで今回紹介するＳＬＧは潜水艦ＳＬＧ、サイレントサービスだ。サービスっていうのは奉仕とかいう意味で使われるけど、向こうでは公務とか軍務の事もサービスというんだ。シークレットサービスっていうのもこの意味で考えれば納得するでしょ。

さて、舞台は第２次世界大戦の太平洋である。このゲームは外国のなので当然アメリカ兵となってにっくき日本艦艇を沈めることにあるのだ。まず、自分のベースの基地から出港し、日本軍の輸送ルートへと向かう。そして、輸送船や戦艦等を狙って魚雷を発射するのだ。燃料や魚雷、それにバッテリーに制限があるので、使いきらないうちにベースへと帰らなければならないのだ。逆に攻撃されたり、深度の浅いところで潜りすぎると腹を海底にぶつけて破損したりする。そういったことのないように運行させるのがキミの使命なのだ。リアルタイムなのでコマンドに手間取ると命取りになってしまうのがＳＬＧっぽくないんだけど、ＳＬＧの初歩としては最適なゲームでしょう。このゲームは、あまり記憶が定かではないけどアスキーあたりが移植していたんじゃないかと思うんで、興味のある人は探してみてね。アップル、アタリＳＴ、アミガ、ＩＢＭＰＣ、タンディでプレイできるぞ。





なんとなくＳＬＧ的な本の紹介

BOOK GUIDE 図解現代の航空戦

B・ガンストン
M・スピック共著
原書房刊
（定価1600円）



この本は、戦闘機マニアならずとも１回は目を通してもらいたい本なのだ。中身は現在の戦闘機がどのようなシステムになっているのか、とか電子戦の攻防とか、空戦機動力、航空戦のシナリオなどなど、戦闘機に関するマジな情報が図解で説明されているのだ。これを読んでると血沸き肉おどっちゃうぜ。是非とも探して読んでくれ！

超惑星戦記 メタファイト METAFIGHT

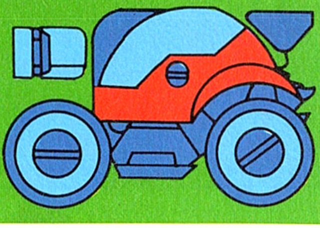
リアルグラフィックが新世代を切り開く

カセット (2M)
サン電子
発売中
¥5300

このところのサン電子のゲームは、かなりパワーが感じられるね。あのファンタジーゾーンをファミコン化してくれたし、このメタファイトにしてみても、非のうちどころがないほど熟成されてる。なんといっても、とびぬけて質感のあるグラフィックに、思わず感動しちゃうぜ。

METAL ATTACKER

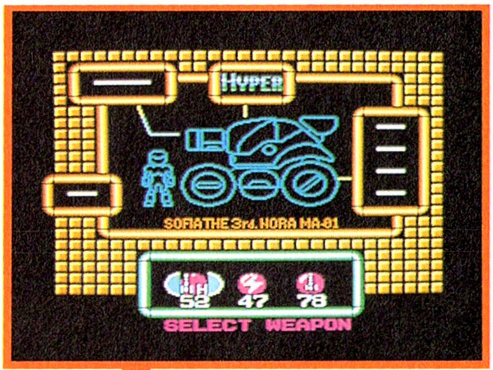
全長：6.5m　全高：4.0m
全幅：6.0m　重量：15.0t
MAXパワー：15000PS　乗員1名
装甲材質：超効類合金ソフィアニウム



メタルアタッカーの動力性能を知ろう！

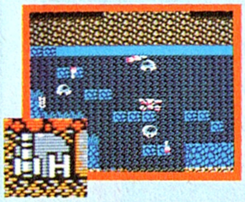
サブ画面

ゲーム中、スタートボタンを押すと、このサブ画面に切り替わり、アタッカーのオプション装備状況や、アイテムの保有量が一目でわかるようになっている。武器は画面下に表示される3種類だ。状況に応じて使い分けること。強力な武器ばかりなので、常に残量チェックを心がけよう。



大宇宙の恐怖、覇王ゴーズを倒し、ソフィア第3惑星に平和を取り戻すべく選ばれた天才パイロット、ケイン・ガードナー。彼は、科学の粋を結集した打倒ゴーズのための最終兵器、メタル・アタッカーに単身で乗り込み、大いなる闘いに旅立つ……。簡単にストーリーを紹介すると、こんな感じだ。バトルフィールドは全部で8つのAREAに分かれている。各AREAは二部構成になっていて、トランスポートのサイドビュー面(アタッカーで戦う。横からみた画面)と、ケイン自身がアタッカーから降りて戦うトップビュー面(ケインがデカキャラになって戦う。上からみた画面)の二通りのシーンがあるぞ。各AREAのボスを倒すと、オプションを入手して次へ進めるんだ。

アイテム



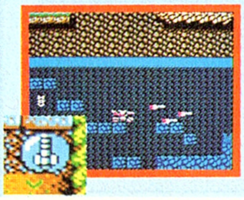
ホーミングミサイル

このミサイルは、敵を追跡撃破する誘導ミサイルだ。画面内のすべての敵に対応し発射されるぞ。緊急時のためにとっておきたい秘密兵器だ。



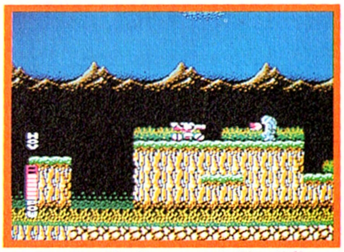
サンダーブレイク

下方向への攻撃はコレだ。その名のとおり、イナズマがアタッカーから真下へ向けて放たれる。使うべき敵を選ばないと、ムダになるので注意。

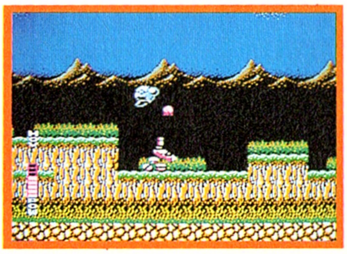


多弾頭ミサイル

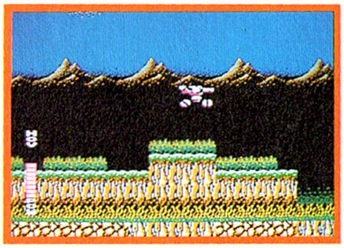
同時に3発のミサイルを並行に発射する。弾幕を張るには最適だ。でも一度に3発分のミサイルを消費するから、使いすぎに注意しないとね。



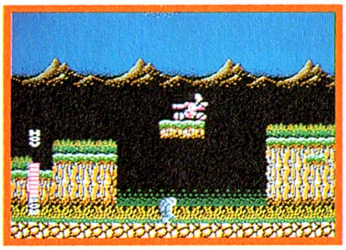
▲行く手を阻む敵は、この主砲で攻撃せよ！　次々と現れる敵は、ひたすら連射、連射で撃ちまくって突き進むのだっ！



▲頭上から襲ってくる敵は、✚で砲台を上向きにセットして攻撃しよう。斜め方向には撃てないので、瞬時の判断が勝負



▲ジャンプ中の車輪の動きに注目！　空転するとこなんか、実にリアル。細かいところまで配慮が行き届いているのだ



▲ケインの乗り降りは、セレクトボタンを押せばOK。アタッカーのハッチが開いて、ちっちゃなケインが飛び降りるんだ

アタック(攻撃)

アタッカーの攻撃はⒷで。弾を前方と上方へ撃ち分けることも可能だ。他の武器を使用する場合は、サブ画面で武器を選択してから、✚の下を押しながらⒷを押せばOK！

ジャンプ&移動

アタッカーの操作方法は、従来のＡＧ同様✚で左右の移動、Ⓐでジャンプといったオーソドックスな方法だから、まず戸惑うことはないだろう。確実にマスターしよう！

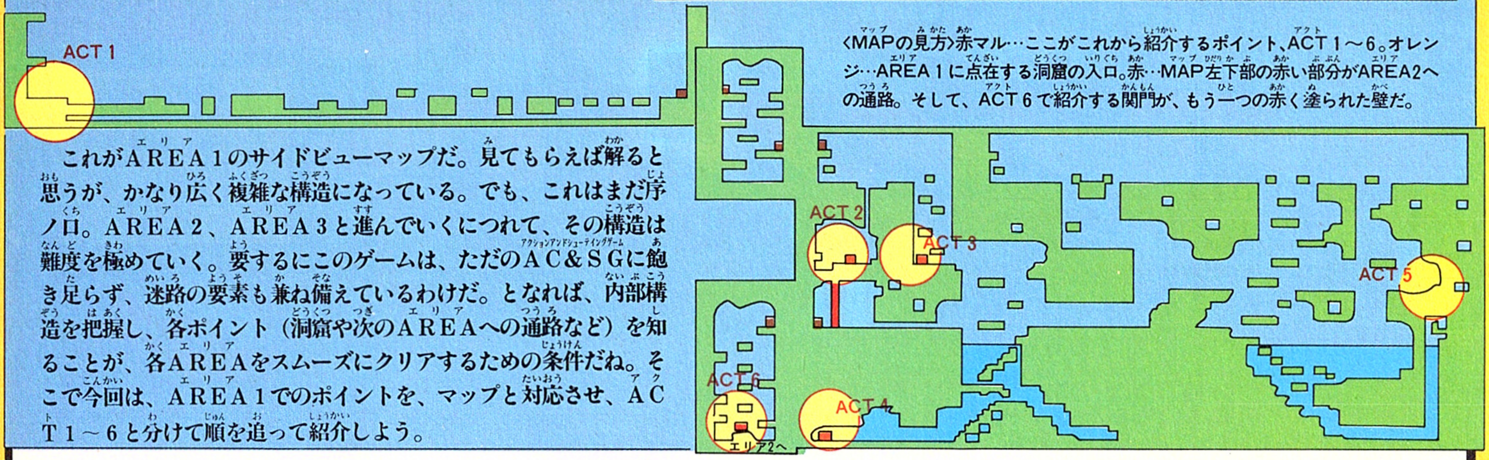
ケイン(パイロット)

ケインの操作方法は2通り。サイドビュー画面…✚で左右の移動とハシゴの登り・降り、Ⓐでジャンプ Ⓑで攻撃。トップビュー画面…✚で前後左右の移動、ⒶⒷで攻撃。

AREA 1

SIDE VIEW MAP サイドビューマップ

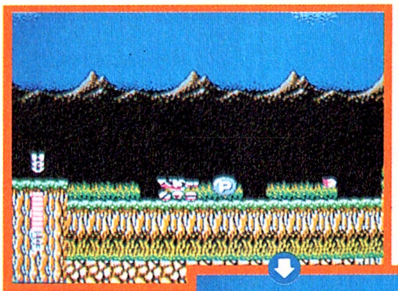
〈MAPの見方〉赤マル…ここがこれから紹介するポイント、ACT 1～6。オレンジ…AREA 1に点在する洞窟の入口。赤…MAP左下部の赤い部分がAREA2への通路。そして、ACT 6で紹介する関門が、もう一つの赤く塗られた壁だ。

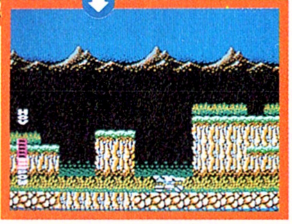


これがAREA 1のサイドビューマップだ。見てもらえば解ると思うが、かなり広く複雑な構造になっている。でも、これはまだ序ノ口。AREA 2、AREA 3と進んでいくにつれて、その構造は難度を極めていく。要するにこのゲームは、ただのAC&SGに飽き足らず、迷路の要素も兼ね備えているわけだ。となれば、内部構造を把握し、各ポイント（洞窟や次のAREAへの通路など）を知ることが、各AREAをスムーズにクリアするための条件だね。そこで今回は、AREA 1でのポイントを、マップと対応させ、ACT 1～6と分けて順を追って紹介しよう。

ACT 1

スタート地点を出発するといきなり敵が出現。敵の中にはⓅ又はⒽのアイテムを持ったやつがいるぞ。敵を倒してエネルギーを補充しながら進もう。これは全面で言えることだ。





◀スタート直後のシーン。ここは、下へ落っこちるとPOWが激減してしまうので気をつけよう

敵の数はハンパじゃないぜ。心してかかれ！



スタート直後、まず最初に出くわすのがこいつ。キョンシーみたいな動きをする。2発ブチ込めば倒せる



いきなり頭上に現れ、爆弾を2・3発投下し、すばやく立ち去ってしまう。とってもズルイやつなんだぜ！

アイテムVOL.1

ここで紹介するアイテムはすべてエネルギーアイテム。Vol.1～Vol.3は、各アイテムを、出現する場所によって区別したものだ。エネルギーをうまく補給しながらプレイしよう。



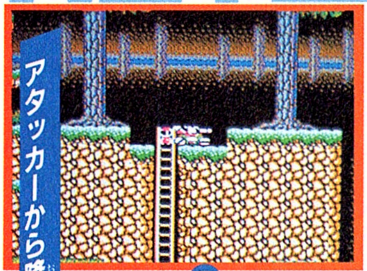
パワーエネルギー。ケインとアタッカー共通の、パワー回復アイテムだ。並いる敵を倒していくと、かなり高い割合で出現するぞっ！



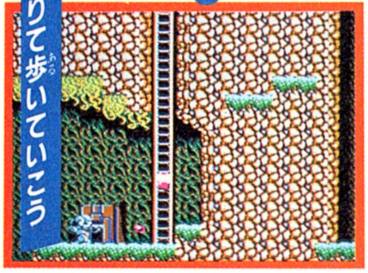
ホバーエネルギー。AREA 3のボスを倒すとHOVERという飛行を可能にするオプションが手に入る。そのときに使うものなのだ

ACT 2

アタッカーから降りて歩いていこう



◀メタル・アタッカーがいくら万能車両といってもハシゴはちょっとムリ。ケインで行こう



◀ハシゴの下には敵キャラがウロウロ。タイミングよく下へ降りて、ひたすら連射でやっつけろ

一番最初に攻めたいのがこの洞窟。なぜ最初かっていうと、ここが一番簡単だから。いわゆる洞窟の入門編て感じなんだ。まずここで、洞窟内の画面（デカキャラケインのトップビュー画面）に慣れ、洞窟内部の基本構造を知り、ケインの操作方法をマスターしようね。洞窟内には必ずブロックがあるから、かたっぱしから破壊しよう。ブロックの中にいろんなアイテムが隠されているぞ。この洞窟では、アイテムを探し入手することが目的だっ！

入口

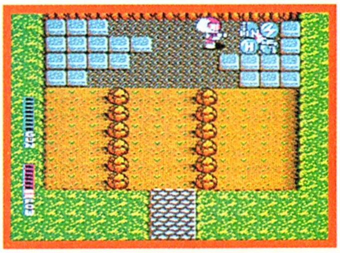




▶ケインの右手に見える四角い物体に注意。前を横切ろうとするといきなり襲ってくるぞ



◀こいつは一見強そうに見えるが実はメチャ弱。近距離から手榴弾Ⓐをブチ込め



◀ひたすらマシンガンⒷでブロックを破壊すべし。いろんなアイテムが隠されてるぞっ！

アイテムVOL.2



ガンエネルギー。ケインのGUNエネルギーゲージの目盛がアップして、マシンガンの性能が良くなる

ACT3

最初の洞窟から少し進むと、この洞窟に出くわすのだ。ここは最初の洞窟に比べかなり広く、敵キャラの数も多い。それに、ブロックも格段に多いんだ。一度破壊したブロックは、画面から消えると復元しちゃうから、同じところを無意識に何度も壊してたりして迷ってしまう。この場合、手前から一列ずつ破壊するとか順番を決めると効果的だぞ。



▶敵の攻撃をかわしながらブロックを破壊していこうぜっ



ガンパワーがアップすると

◀GUNエネルギーが満タン。フルパワー状態だ。その威力はスッゴイ！　の一言

アイテムでパワーアップだ



HOV ホバーエネルギーゲージ。このゲージが十分にないとホバリング飛行が不可能。でもHOVERオプションを装備してからのこと

POW パワーエネルギーゲージ。アタッカーとアタッカーから降りた(サイドビュー画面での小さい)状態のケインの生命力を表す



GUN ガンエネルギーゲージ。目盛りが増すごとにガンのパワーがアップ。パワーアップすると弾の飛び方がぜんぜん違うぞ

POW パワーエネルギーゲージ。デカキャラ時(トップビュー画面)でのケインの生命力を表す。ゲージは常に視野に入れとこう

アイテムVOL.3(光るアイテム)



光るパワーエネルギーを取ると、POWゲージの目盛りが4つも増える。お得なアイテムだ



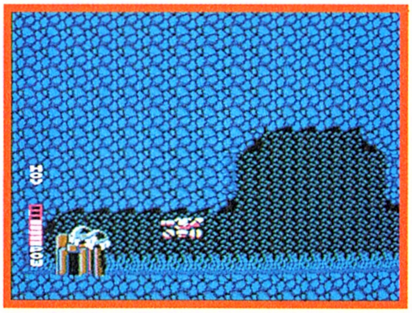
光るホバーエネルギー。これもHOVゲージが4目盛りアップ。でもHOVERがあればの話…



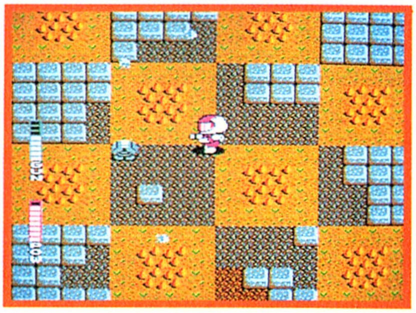
光るガンエネルギーも同じく4目盛り増加。これを取ればガンの威力が格段にアップ！

ACT4

さすがに3つ目の洞窟になると難易度が増してくるぞ。敵の攻撃も激しくなり、ブロックの数も多くひしめきあっているのだ。そのうえ、ブロックとブロックの間にはスパイクの山、ほとんど逃げ場所がない。苦しい…。



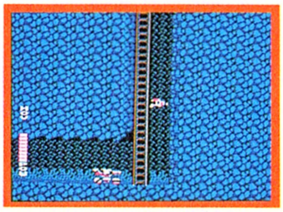
◀水中ではアタッカーの動きがにぶくなるぞ。でも敵もにぶいから同じかな



◀ブロックを破壊していくとき、スパイクの山に触れないよう注意すること

ACT5

やっとたどりついた。ここがボスのいる洞窟だ。中は、ボスのいる部屋を含めて4部屋あり、簡単な迷路になっているぞ。ここの洞窟ではアイテムを探すことよりも、いかにしてダメージを受けずボスのところまでいくかが問題だ。ここのボスを倒すと、アタッカーの主砲をパワーアップさせるオプション〈HYPER〉が手に入る。これがないと次へ進めないぞ。



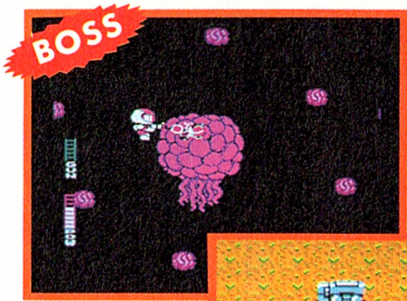
泳ぐと速いぜ

◀水中ではハシゴをトコトコ登っていくよりも泳いだほうが速いぞ。ハシゴの手前でⒶを押し、✚の上を押せばOK



顔面モンスターだっ！

◀この顔面モンスターを倒すには手榴弾(Ⓐ)を使うのがベスト。こいつを倒すと多弾頭ミサイルが手に入るぞ



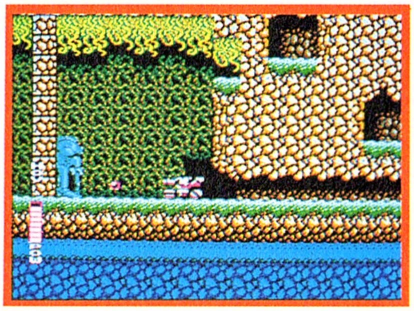
◀ボスを倒すには近距離からひたすら手榴弾の連発だ



▶ボスを倒すと、アタッカーの戦闘力をアップさせるオプションが手に入んだ。ヤタッ！

ACT6

ボスを倒したら、目指すところは一つ、AREA2への通路だ。ここへ来るには番人の守る大きな門を突破しなければならないぞ。でもHYPERがあれば大丈夫。パワーアップした主砲ならここを突破することができるぞ。



◀ここが最後の関門。この門はハイパーを装備してないと突破できないのだ



◀これがエリア2への通路。この前に行き✚の下を押せばエリア2へ出れるよ

ASCII
ASCII CORPORATION

アクション野球ゲームは、もう古い　いまや、頭脳野球時代。



このベストプレープロ野球は、プレイヤーが投げる、打つということはできない。と聞くと驚く人もいるでしょう。でも、ほんとうの野球のおもしろさを知ってもらうため、あえてアクション性を取ってしまったのだ。プレイヤーは、選手の起用や指示、戦略に専念してもらいたい。つまりキミは〝監督〟なんだ。これからはゲームも頭脳野球の時代。キミの名采配で、チームを優勝へと導いてくれ。



↑試合中のモード。主砲バーフのホームラン。選手の守備や投打はすべてコンピュータがおこなっている。キミは打ったり投げたりは出来ないが、選手はキミの采配にしたがって動きまわる。



↑攻撃側の采配の画面。監督（キミ）は、状況をよく読んで的確な指示を送らなければならない。

ファミコン用、本格野球シミュレーション

ベストプレープロ野球

■各選手のデータは、打者なら打撃力、守備力、走力など、また投手なら投げ方や球速、安定性などを細かく設定。■一試合ごとに試合結果や投手、打者それぞれの成績のデータが記録され、タイトル争いも可能。■試合数は30、60、130、140の中から選択できる。またオープン戦もできる。

〈バッテリーバックアップ付き〉ファミコン用ゲームカセット　HSP-11
標準小売価格5,800円◆7月15日㈮発売予定

〒107　東京都港区南青山６－11－１　スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー

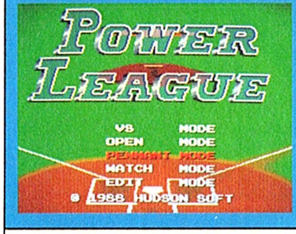
PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.13

そんなワケで、「CDロム・システム」の発売が待ち遠しい今日この頃ですが、みなさん、いかがお過ごしでしょうか？ ファミコンに野球ゲーム・ブームが起きつつありますが、我がPCエンジンにも飛火したようです。すでに発売されているナムコの『ワールドスタジアム』に続いて、ハドソンからも野球ゲームがリリースされます。ちなみに、野球の次はテニスかな？

全選手データ付 パワーリーグ



文／北枕獲

■ハドソン
■6月24日
■￥4900

グラフィックの美しさはピカイチ

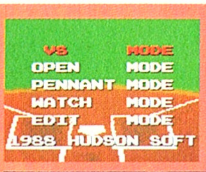
さっすがPCエンジンのゲームだけあって、グラフィックの美しさは最高なのだ。投打ともにあまり不自然なトコはないしね。背景もコマいとこまでコッてるんだぜ。なんせ外野の定位置の芝生がちょっと痛んでたり、マウンドの前方が荒れてたり。迫力ある音声合成のことは前にも書いたけど、あらためて強調したいぐらいのデキだ。東京ドームでおなじみの天井カメラ風の画面もなかなか楽しいし、かなりアツくなるゲームになってるぞ。野球ゲーム・ファンは要チェックなのだ！

まずはモードを選ぶ

電源を入れて、最初にやることはモードの選択だ。『パワーリーグ』には、VS、OPEN、PENNANT、WATCH、EDITと5タイプのモードが用意されている。このゲームの1番のウリは、なんてったってPENNANTモードだ。これは対コンピュータの1人プレイ勝ち抜き戦モードなんだ。最初の目標はリーグ優勝（このゲームも2リーグ12球団＋1球団が用意されている）ね。で、次は日本シリーズだ。これに勝って日本一になると、いよいよ幻のチーム“ヒュービーズ（メジャーリーガーズより強い！とゆーウワサもある）”が登場する。この“ヒュービーズ”に勝って、初めて完全制覇といえるんだぞ！じゃあ、“ヒュービーズ”をめざして、ゲーム・スタートだっ!!

■各種モードの解説だ!!

じゃあ、5つのモードを説明しよう。最初はOPENモードから入るのが、カシコいゲーマーのやり方だぞ。上達の道は練習あるのみ！ なのだ。



VSモード

いわゆる2人プレイモード。友だちなんかと遊ぶときに使うヤツだ。もちろん、マルチタップとパッドが2個、必要。



OPENモード

対コンピュータ1人プレイモード。対戦相手は自由に選ぶことができる。ペナント前に、たっぷり練習しましょ。



PENNANTモード

対コンピュータ1人プレイ勝ち抜きモード。打倒“ヒュービーズ”をめざして、がんばろー！ なのだ。



WATCHモード

コンピュータ対コンピュータの戦いを観戦するモード。もしかしたら、BGVの代わりになるかもしれない…。



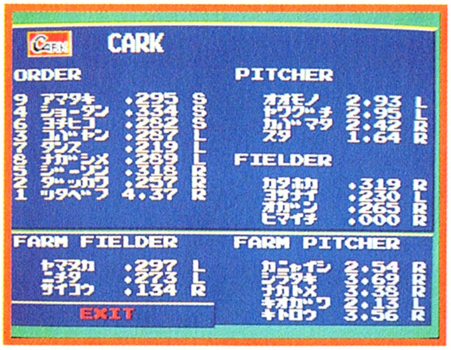
EDITモード

各チームの先発オーダー、ベンチ入りメンバーを変更するモード。詳しくは、下を見てちょーだい。

EDITを使いこなす

この5つめのEDITモードが、『パワーリーグ』のおもしろさを倍増しているんだ。このゲームでは1チーム25人の選手がいるんだけど、ベンチ入りできるのは野手12人、投手5人の17人だけ。あとの野手3人と投手5人はFARM（2軍だね）にいるんだ。相手チームによって先発オーダーを代えるのはもちろん、FARMの選手を上げたりもできるワケだ。これは今までのゲームにない、新しいシステムだね。このシステムのおかげで、ゲームの幅がグーンと広がるぞ。これだけ選手層が厚いと、いろいろやれて楽しいよな。相手投手によって先発オーダーに左バッターをそろえるとか、逆に左腕ピッチャーを増やすとかね。

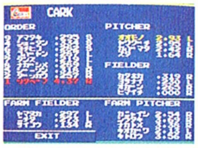
先発メンバーの変更や、FARMとの入れ替えもすごくカンタンだ。打順の変更は、入れ換えたい二人にカーソルを合わせ、クリックするだけ。控え選手や、FARMの選手と代えたいときは、まず新しく入る方の選手にカーソルを合わせクリック、次にはずしたい選手をクリック。これでOKなんだ。カンタンでしょ。選手には表示されないデータもあるから（走力、守備力、スタミナ、スピードetc）、それをいち早くつかむことも大事だぞ。



▲EDIT モードでは、1チーム25人の選手を、自由に入れ換えられるんだ。相手によって先発を変更だ！



1 先発オーダーの中での打順の変更も、ときには必要なのだ。打率が変動するワケじゃないから、カンにたよることになるんだけどね



2 先発ピッチャーの変更も重要。相手チームの打線によってピッチャーを変更したいね。関係ないけど、このゲームの下手投げはなかなか美しいぞ



3 ファームの選手を1軍に上げることも多いよね。代打は打率が高い方がいいし、左バッターがどーしても欲しい時もあるもんね

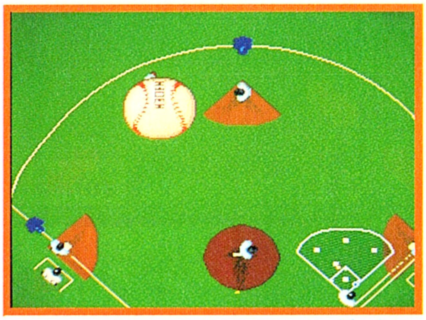


4 ファームのピッチャーを先発させる。ま、ここらへんはこのみの問題なんじゃない。けっきょくは、プレイヤーしだいだもんな

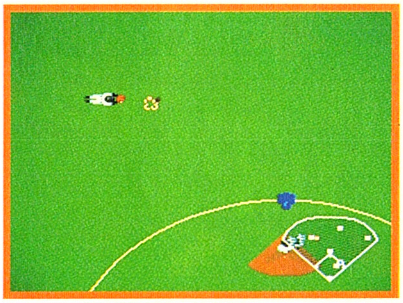
天井カメラが新しい!! けど、守備が…

バッティングの方はバックネット方向から見た感じで、今までの野球ゲームとそんなに変わらない。

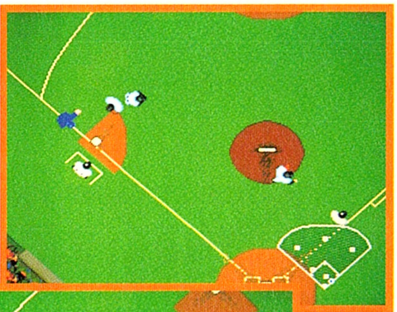
ところが、なんだ。打ったあと、画面は“真上から見た図”になる。これがけっこうクセモノだったりするのだ。確かに打球の方向は分かりやすいんだけど、フライが上がったときの距離感がつかみにくいんだよねぇ。ボールの影を追いかけるって方法も使えないしねぇ。ま、これはナレの問題でもあるんだけどね。もう一つ、注意すべき点は打球の速さだ。特に痛烈なゴロは、アッとゆー間に外野に抜けていく。内野手のスタートに失敗するとぜーんぶヒットになっちゃうし、外野でモタつくととーぜん長打になるからね、気をつけるよーに。



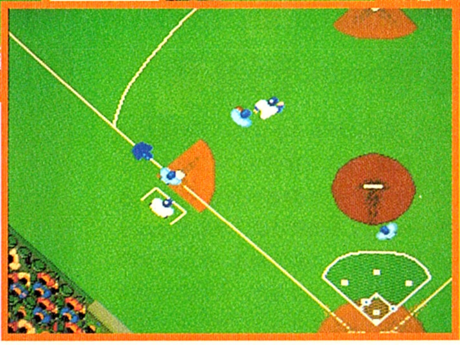
▲これがウワサのフライ！ ね、ボールの影が見えないでしょ。ファミスタ式影追いキャッチはできない!!



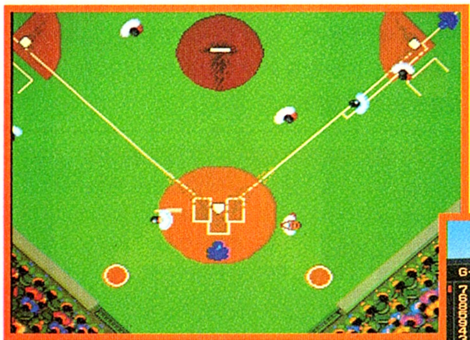
◀方向キーを入れながら、Iボタンを押すと野手がダイビングする。取れればいいけど、後ろへそらすと…悲惨…



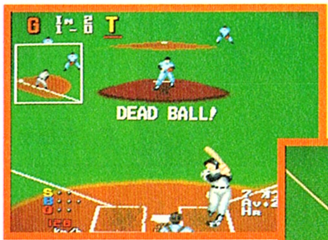
▶ショートへの内野ゴロ。はたしてこの位置から、1塁へ間に合うか？ ちょっと不安なところだ



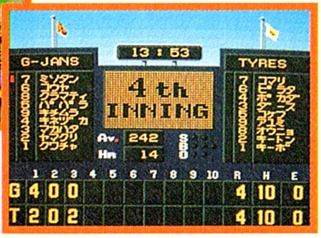
◀2塁ランナーをはさんだぞ！ 1アウトもーけたね。ちなみにこのゲーム、対COMでけん制でアウトが取れるぞ



▲これが、このゲーム最大の特徴“天井カメラの図”。この球場、外野は狭く（フェンス直撃単打の多いこと）内野は広い（遊撃・三塁内野安打の多いこと）。注意！



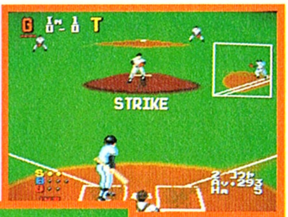
▶おっと、ぶつけちまったずえい。それにしても、イタそうだなぁ…。ゴメンね♡



◀スコアボードの後ろに青空が見える。この球場は、最近はやりのドームじゃないんだ

打撃1ポイント!!

打撃はバッターの位置を方向キーで変え、タイミングを合わせてIボタンを押す。ここらへんはファミスタとおんなじね。ただバントがランボタンなんで、あわてるとミスするかも。それからバントの方向も方向ボタンで3方向に変えられるから、活用したいね。ファミスタと違うトコ、その2。何もしないと、ランナーはリードしてくれない。たとえばランナー1塁のときは、方向ボタンの上を押しながらIIボタンを押す。1回で1歩、離塁するワケだ。何回か押すと（選手や塁によって異なる）スタートをきる。これも、なれるまではちょっと苦労しそうだ。



▶見逃しの三振。バッターはクヤしそうだ。こーゆー細かい演出がゲームを盛り上げてくれる



◀選手の交代は、セレクトボタンでタイムをかけてIボタン。ここらへんの操作も、ファミスタと同じだね

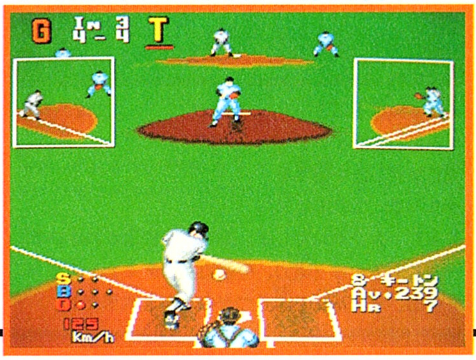


▶やっぱり、野球の華は“ホームラン”だね。場外ホームランを打つと、球場の外までスクロールするぞ



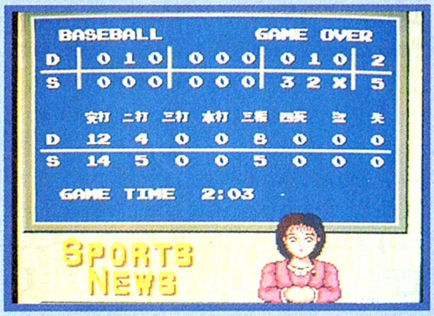
◀ホームランに応援団は大喜び。で、ダイヤモンドを1週したバッターはガッツポーズで応援団にこたえる

▼ランナーは勝手にリードしてくれない。全部プレイヤーがコントロールしなくちゃいけないんだ。この時、私はリードさせそこない、ホームでアウト！ 気をつけなきゃね

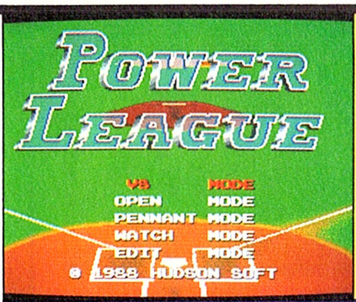


そしてスポーツニュースが始まる

試合が終了すると、スポーツニュースで結果を教えてくれる。ヒット数や三振数などの細かいデータも表示されるぞ。ま、ファミスタの「ナムコット新聞」みたいなもんだ（うーむ、身もフタもない言い方のよーな気が…）。きれーなおねーさんがアナウンサーとして登場するんだけど、残念ながらおしゃべりはなし。ここはぜひ一言ほしかった（音声合成を使って…とは言わないからさ）。ペナントモードでは、ここでパスワードが表示され、スイッチを切っても続きができるんだ。



▲ファミスタは「ナムコット新聞」、究極は「解説者つき実況放送」、そしてパワーリーグは「スポーツニュース」。みんな、いろいろ苦労してるみたいだね



これが全メンバーだっ!!

そんなワケで、幻の"ヒュービーズ"以外の12球団の全選手を、一挙に公開してしまうのだ！ これは、キミがチームを選ぶときの参考になるのはまちがいない。データは、守備位置（先発オーダーのみ）、名前、打率（ピッチャーも打率なんだよ）、右打ちか左打ちか（右はR、左はL、スイッチヒッターはSね）だ。このほかのデータは、キミ自身がプレーをしてみて、確認してくれよな。



G・JANS◇◇◇（ジージャンツ）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
7 ミソタン .242R	4 キネヅカ .334L	ガーリー .000R	コマタン .288L	カトハツ .208R	マカタミア .305S
6 コウヤ .293R	3 マカハタ .322R	マッキイ .133R	モカザキ .248L	イジモト .136R	トウモト .278R
8 クラマティ .301L	2 ヤマクリ .274R	カトリン .295R	ハワイ .212S	ミミヅノ .147R	イッシー .242R
5 バババラ .308R	1 クワチャ .204R	ツミ .000L	アマリタ .163R	ピロタ .168R	
9 キチムラ .323L				オカモチ .201R	

LITONS◇◇◇◇（ライトンズ）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
9 ヒラヤン .269S	7 アベチン .272L	ウドー .000L	タナビ .225R	アニヤン .000L	ヨシチク .266L
4 ツチ .201R	Dバークレ .280L	カブ .000R	シロヤン .295L	モルヤマ .000R	カタマリ .244L
8 アキナマ .263R	2 イチョウ .248R	オコタ .000L	トマシマ .221R	オトヤン .000R	
3 キヨマー .260R	6 ヘイケ .225R	ハタナヘ .000R	オホクホ .240R	オダロン .000L	
5 セキゲ .270R	1 トンビ .000R			モリシゲ .000R	

DRAMS◇◇◇◇◇◇◇◇（ドラムス）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
8 ピコノ .255R	7 マカオ .292R	スギノコ .081L	トユタン .316R	ボノ .000R	オニムリ .213R
6 ハテナミ .234L	9 マタカワ .254L	コントウ .106L	ミニムリ .288R	ヨネヤン .084L	ブジョ .236L
3 ケリー .318L	2 オミャー .287R	ススタカ .147R	ダイイシ .206R	カハハタ .234R	ヤストンモ .187R
5 ヘチアイ .332R	1 コマッタ .234R	カックン .177R	コマチサキ .208R	ミシャシタ .177R	
4 ウド .272R				エモン .000L	

BLADES◇◇◇◇◇（ブレーズ）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
4 フックラ .264R	9 クマモ .292L	アマオケ .000R	ウイリー .242L	サチョウ .000R	ブチイ .282L
8 ブクマタ .288L	7 タカバチ .279R	モシノ .000L	スジタ .236R	ウマイ .000R	ヤマポチ .072R
3 ブルマー .332R	2 ブチタ .273R	コウソー .000R	ヤマポリ .187R	ブルミス .000L	
Dイシミン .318R	6 ユーミン .247R	バラタ .000R	モボニヒ .243R	ヘキクチ .000R	
5 マツナゴ .291S	1 ヤマサン .000R			コウシ .000L	

CARK◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇（カーク）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
9 アマタキ .295S	8 ナガシメ .289L	オオモノ .289L	カタホカ .319R	カニャイシ .108R	ヤマヌカ .297L
4 ショータン .334S	5 ジーソン .318R	ヤワグチ .101L	ヨサナイ .230L	シラタキ .168R	ニチタ .273L
6 ヨチヒコ .282S	2 ダッカワ .257R	カバマタ .139R	オガン .265R	ナカトメ .119R	サイコウ .134R
3 コバヤン .287L	1 ツタベフ .151R	スタ .092R	ヒマイチ .000R	キオガワ .000L	
7 タンス .219L				キトロウ .270R	

FIBERS◇◇◇（ファイバーズ）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
8 ヒマタマコ .112L	3 オオヒマ .270R	サットー .000R	ニムリ .222R	ツノピー .000R	タカチロ .198R
4 ジライ .266S	5 ブルヤ .261R	コウニョ .000L	バヤカワ .279L	ウチュー .000L	ホイカワ .268R
7 ムリューワ .304R	2 タムリ .276R	シババ .000R	イヤラシ .280R	ヒマダ .000R	
9 ダイエト .278R	6 タナピー .204R	バツウラ .000R	ツルエ .215L	マシハ .000L	
Dオカメモチ .310L	1 ニシバキ .000R			サチオ .000R	

STRAWS◇◇◇（ストローズ）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
7 カライ .302L	8 テーバー .247R	タカモク .089R	ネクライ .259R	アラビ .201R	ハタボウ .207L
6 イケヤン .251R	2 ハエガシ .281R	ヒトウ .086R	カスヒゲ .274R	ミシボカ .000R	オガワン .241R
3 スギウリ .305L	4 チブイ .199R	カシマア .000L	アカマツ .378L	ニシビ .000R	アモシマ .148R
5 デチンセ .251R	1 ヒバナ .130R	カイ .126R	スーミン .218R	ミハボト .131R	
9 ピロサワ .285R				ナカヤン .000R	

HOPES◇◇◇◇◇◇◇（ホープス）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
8 タタキマコ .289L	7 ママモト .253L	ヤマカズ .000R	ヤマモラ .255R	ニチカワ .000L	ナガオン .126R
6ユガミン .238R	5 バカイ .251L	ヤマタカ .000R	オガガ .200R	タジマン .000R	タカヤンナ .232R
4 バナド .251S	2 ヨキダー .275R	カロウ .000R	ナマダ .279R	ナカジ .000L	
Dカドタン .318L	3 コンノ .313R	イナウエ .000R	バガワ .251R	チカタン .000L	
9 ライバチ .246S	1 フジモチ .000R			ヤノピー .000R	

WHOLES◇◇◇◇（ホールズ）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
4 ユタカン .292L	3 オウノン .232R	ニフラ .149L	キャタヒラ .299L	ナカヤミ .030R	タワシロ .246R
5 チョウス .305R	6 タコハッシ .238S	コケバタ .291R	カートン .269S	アエガワ .175R	ウエノイケ .269R
8 ヤスキ .292S	2 ワカメ .302R	マツモト .159R	ムラヨカ .144S	タイモン .072R	ヤアマシタ .187R
9 ピョンセ .324R	1 メンドウ .105R	サイトン .101R	ホリハ .267R	ノミイラ .000L	
7 バチョ .327R				ニガイイ .000L	

ORIVERS◇◇（オリバーズ）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
5 ニシムリ .265S	3 タイコウ .261L	チョウジ .000R	サチョウ .230R	ポリイ .000R	ソウジ .253R
8 ボコタ .282L	4 マミカワ .257L	ソンナカワ .000L	サイチョウ .278R	イラベー .000R	モリタン .151S
9 バカサワ .293R	2 ハカマテ .213R	ニシマ .000R	ヤバモト .320L	オガン .000R	
Dマドロン .265R	6 ミズカメ .264R	ウシシマ .000R	タノクリ .349R	イトヤン .000L	
7 ブルカワ .223R	1 アッソウ .000R			ミキタン .000R	

TYRES◇◇◇◇◇（タイヤーズ）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
7 コマリ .271R	9 アユミ .271R	ナンダー .105L	キタムリ .249R	ナノダ .000R	ワッダー .246S
6 ピラタ .262R	8 オウニョ .233S	ユケタ .244R	サニョ .241R	イナマタ .000L	ヒマダ .200R
4 ボカダ .256R	2 キートン .239R	ナカニン .168R	バオ .222L	トトヤマ .201L	ヤギョ .176R
3 ダース .321L	1 キーボ .138R	オミコシ .000R	カシワモチ .177R	ヤマモチ .000L	
5 コケフ .228L				クドン .222R	

BUFFERS◇◇◇（バッファーズ）

ORDER		PITCHER	FIELDER	FARM PITCHER	FARM FIELDER
2 オオイテ .266R	5 カニムラ .244R	オノチン .000L	クリリン .299L	サッサー .000R	フキーシン .198R
7 アラー .367L	8 ムロカモ .241R	ムロタン .000L	サットン .311R	タンニン .000R	ハッパタ .212R
Dオグリン .301L	2 カマシタ .218R	イシモモ .000L	アラブチ .241L	コヤマカ .000R	
3 テービス .338R	6 マッキー .149R	スムタモ .000R	ナシテン .235R	ヤマバチ .000L	
9 ズツキ .263R	1 アワニ .000			カドテツ .000R	

SPECIAL

HOT NEWS ホットニュース

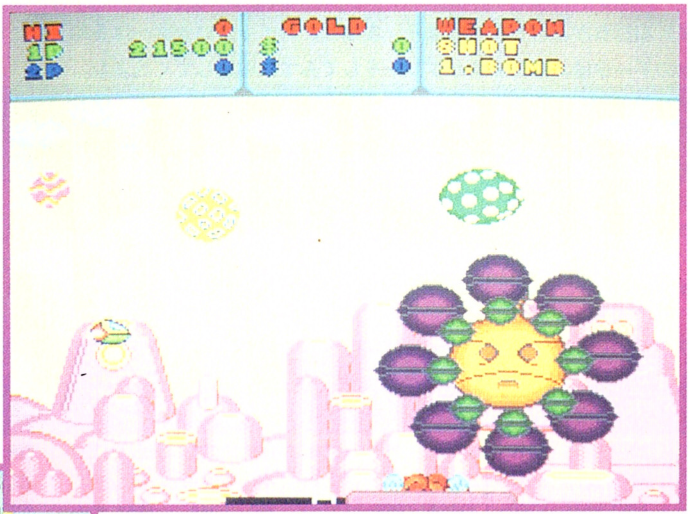
ファンタジーゾーン

■NECアベニュー
■7月下旬
■¥4900



やっぱり完ペキ版がイチバンだっ！

このファンタジーゾーンは、もうずーっと昔にゲーセンではやったシューティングなんだな。だけど知らん人はいないでしょね。それにしても、もう今じゃファンタIIが古いっていうのに、なんて今ごろ、なんて思う人もいるかもしんない。だけど、これは考えようによっちゃあスゴイことだ。よ〜するに2、3年前のゲーセンマシンがエンジンになっちゃたわけ。だから、やっぱりファミコンじゃなくて、MIIIでもなくて、エンジンで完ペキなファンタをやりたいと思うわけさ。背景があった方が楽しいもんね。





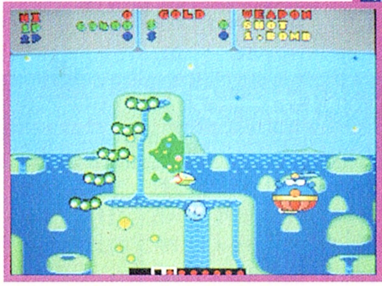
▲ハンバーガーみたいな小要塞だね。ここまで進むと小さい敵の攻撃が激しくなって、あぶねえたらありゃしない

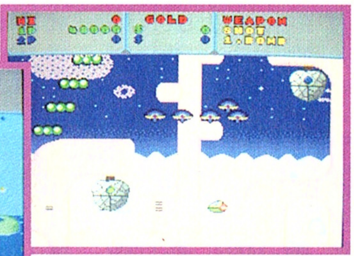


▲ステージ2のボス。これは中の実を破壊するんだったよね。出現シーンを早く見せてあげたいなぁ

◀小要塞を破壊するとヘロヘロと墜落して、お金を落としていくのさ

▶最終面は水の国。背景の水溜りから、ちゃんと水が流れているんだよ





▲雲の世界はなかなかキレイな出来になっている。見てるヒマないけど。7WAYでパーッと進んでしまおう



◀ステージ2は2重スクロールで、よっちゃいそうだ



◀こいつがまた硬いんだよね

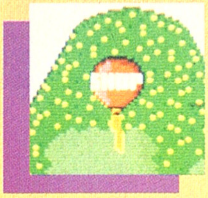


◀全体的にステージ1に似ているんだ

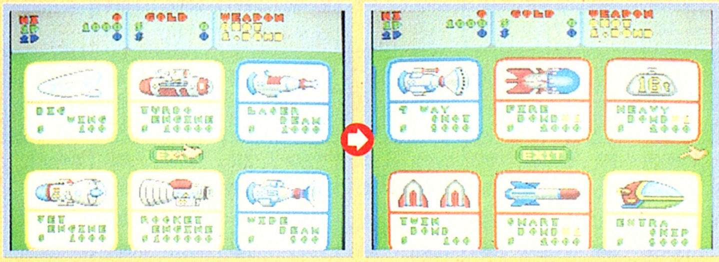


◀ショップで最後の戦いの武器を買おう

SHOP!! (ショップ)



内容はゲーセンのそれとまったく同じなので説明はしない…わけにはいかないので、かる〜くおさらいって感じで。まずエンジン系。ロケットあたりになると、プロ級の腕前でも難しいんだよね。せめてジェットぐらいにしておこう。ミサイルのダブルは当り前だ。ショット系で有効なのが7WAYだったよね。ボスにあわせた爆弾を買うのもお忘れなく。1UPは好きなときに買いなさいってば。





▲こいつにはみんな泣かされたんだよねぇ。ま、このようにボスキャラが出現しているときでも背景があるってのはさすがエンジンだね

HOT NEWS 定吉七番

■ハドソン■8月発売■価格未定

PCエンジン初のAVGの栄誉を担うことになったのがこの定吉セブン。ミョーなタイトルだけど、定吉セブンっていうのは秘密工作員である主人公のコードネームなのだ。

すべての関西人に納豆を食べさせようという悪の秘密結社NATTO。そのNATTOに対抗する大阪商工会議所のエース、定吉セブンという設定だけでも何やら楽しそうではないか。事件は大阪城の石垣修理現場から奇妙な木箱を発見したところから始まる。木箱の中に入っていた謎の古文書が何者かによって盗み出されたのだ。“もっとも危険な丁稚”と恐れられる大阪方のエース。殺人許可証を持つ男、定吉セブンが事件解決に乗り出した…。





◀殺人許可証を持ってるとは思えない定吉セブン



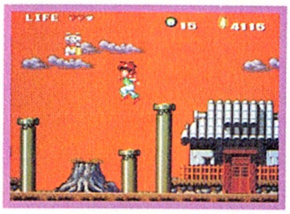
◀定吉セブンのボス。大阪商工会議所のごいんきょ

HOT NEWS 魔神英雄伝ワタル

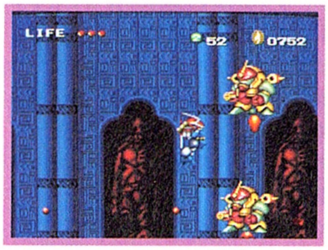
■ハドソン■8月発売■価格未定

ワタルはSAGとARPGをミックスしたユニークなゲームなのだ。ゲームステージは2種のエリアで構成された7つの階層＋ボス面から成る。Sエリアではアイテムを集めと情報の収集。Bエリアでは敵をひたすらたおす。ひさびさのエンジンオリジナルAGだ。





◀Sエリアと言えどもアクションは必要だぞ



▲Bエリアでのワタルは龍神丸（真ん中のキャラね）に変身して戦うのだ

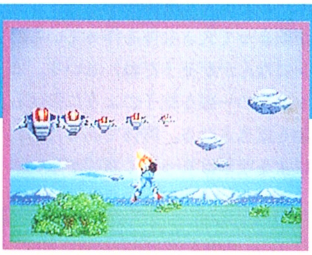


▶拳銃に剣で勝てるのだろうか？　ちょっと心配

HOT NEWS スペースハリアー

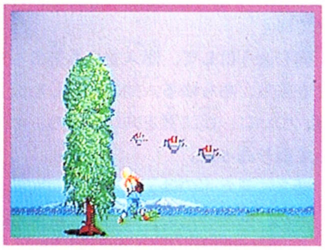
■NECアベニュー■発売日未定■価格未定

説明不要の人気ゲーム「スペースハリアー」がついにPCエンジンに登場するぞ。あの3Dグラフィックをどこまで再現してくれるのだろうか？　開発画面を見る限りではとっても期待できそう。業務用機なみに動く“体感イス(!?)”でも発売されたら完ペキかな。

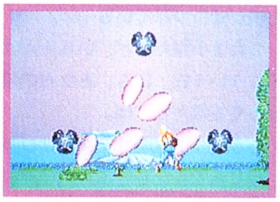




◀マップ、キャラとも完ペキに移植して欲しいネ



▲今回は全てステージ1の開発画面。前方に見えるのはムカンデス

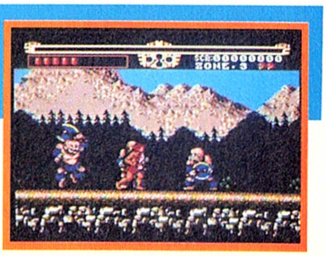


▶おなじみのトモスちゃんと出現するのだ

HOT NEWS 魔境伝説

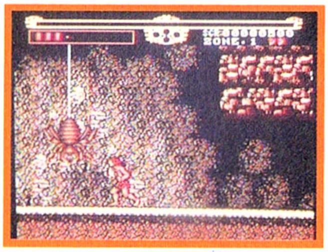
■ビクター音楽産業■発売日未定■価格未定

魔境伝説は、ビクター音産、初のPCエンジン用ゲーム。主人公、戦士ゴーガンがいけにえとして連れ去られた幼友達フレイアを助け出すために繰り広げる冒険物語。PCエンジン用に開発された全11ゾーンの横スクロールアクションゲームなのだ。

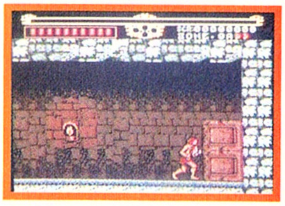




◀右端に見えるつるを使って谷を越える・・



▲このクモのようなヤツは中ボス・コイツを倒さないと先に進めないのだ

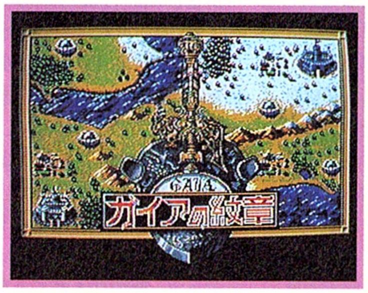


▶ドアの向こうに次のゾーンがあるのだろうか…

HOT NEWS ガイアの紋章

■NCS
■10月発売予定
■価格未定

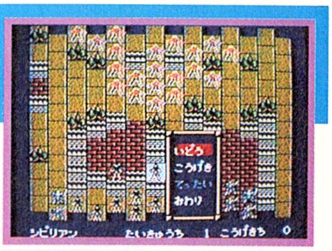
ガイアの紋章は、同名のパソコン版SLGをPCエンジン用にアレンジしての登場。FCなんかのSLGっていうのは史実に基づいて作られたリアルSLGがほとんどなんだけど、このガイアの紋章は地球の歴史とは無関係なストーリーが設定されている。エルスリード軍とボーゼル軍の戦いをテーマにしファンタジック・ウォー・SLGだ。



▶ガイアの紋章のタイトル画面。バックに見えるのがゲームの舞台となるガイア大陸のイメージマップ



▲ガイアの紋章にはエディットモードがあるのだ。上の写真はユニット選択画面



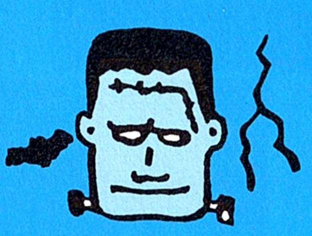


◀30のシナリオが用意されている

画面はすべて開発中のものです。

怪物博物館 ③

THE MONSTER MUSEUM



スライム
（ゲル・クリーチャー）

by 北枕獲

スライムとその仲間達のことだっ！

そんなワケで、今回から個々のモンスターについてなのだ。最初に何をやろーか迷ったんだけど、みんなに一番なじみがあるだろう〝スライム〟について書こうと思う。反対の人は手を挙げて…いないね。じゃ『ゲル・クリーチャー』の話を始めよう。

ゲルってのは膠質溶液が流動性を失い、多少の弾性と固さを持ってゼラチン状に固化したもののこと。よーするに、ゼリーとか寒天みたいなものだね。クリーチャーは創造物とか、生き物って意味。で、ゲル・クリーチャーってのは〝ゼリーみたいな生き物〟いわゆる〝不定形生物〟ってヤツのことだ。やっぱりドラクエ・シリーズの人気者スライムたちが、コイツらの代表選手ってゆーことになるかな。

スライムばっかかが有名になっちゃったけど（コイツが出てくるパソコン版ＲＰＧも多いしね）、ゲル・クリーチャーは他にもいっぱいいるんだ。そーゆーちょっとマイナーなゲルたちを紹介するのが、今回のこのコラムの主旨なのだ。ちなみにスライムについてちょっと書くと、コイツは直射日光を嫌うので、屋外で遭遇することはまずない。天井に張り付き獲物を待ち、獲物の上に落下し吸収する。魔法、火でしか撃退することはできない。こんなとこが基本だね。

クリーピング・クラッドは廃墟等に棲む魔法生命体（魔法使いによって造られた疑似生命体）。非常に強い毒を持ち、強烈な悪臭を放つ。ゲル・クリーチャーにはめずらしく物理的な攻撃でも倒せる。

ジェリーはスライムよりチョイ堅めのモンスター。もっとも、ヨーグルトとプリン程度の差なんだそーな。コイツは日の当たらない場所で、獲物を求めてヌトヌトと這いずり回ってるんだ。

モールドなんて群体生物（小さな生物が集まって大きな体を作っている。サンゴなんかがそうだね）もいる。コイツは体の一部を胞子のように飛ばし、獲物を窒息させる。群体であるため武器による攻撃はまったく意味がない。

あとはと、ガス・クラウドってゆー気体のモンスターもいるな。このガスを吸うと眠ってしまい、二度と目を覚ますことがない。さらにコイツは知能があるらしく（知能を持ったゲル・クリーチャーってあまりいないんだ）、呪文を使うこともあるらしい。

駆け足でゲル・クリーチャーの仲間を５種類ほど紹介したけど、コイツらは日光が大嫌い（野外で遭遇することはまずないんだ、ホントは）、武器による攻撃の効果があまりない（剣で切ると、分裂して増える種族もいる）、退治するには魔法か火を使う、とゆー共通した特徴を持っている。もしキミがどうくつ探検をすることがあったら、ライターは必需品だぞ。



ドラクエ・シリーズのスライムはなぜか野外に棲息する。性格が明るいせいかしら？

電脳恐怖都市③

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



人間が怖い

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

振り向くとそこには……

いやな奴だった。強欲で女たらしで冷酷で、とにかくいやな奴だった。でも、金と力があった。町の実力者だった。つきあわないわけにもいかない。

その晩も、男はある家に押しかけて、居間で家族全員を前に、とうとうと自慢話を披露していた。いつものことながら、その家の夫婦と子供たちにとっては苦痛以外のなにものでもなかった。

そういやあ、と男は、一年前ふいに姿を消したきり今日まで行方の知れない、その家の小間使いの話を持ち出した。どこかで殺されてるんじゃないの、と男は下品な笑い声をあげる。

夫と妻は思わず視線を交わした。町の噂では、男が乱暴したあげくの果てに殺してしまった、というのだ。

話のなりゆきに嫌気の差した子供たちは、居間の戸口にふと目をやった。

そこに、小間使いの娘が、ボッと青白い姿で立っていた。うらめしげな視線を男にからみつかせたまま、じっと。

子供たちほどはっきりとではないが、両親も気配を察してか、チラチラと戸口のほうに目をやっている。一家には、何が起こっているのかがわかっていた。

男は、何も気づいていない。相変わらず野卑な声をはりあげ、自慢話に花を咲かせつづけている……。

これは小説だけど、いるんだよね実際こういう奴。ほら、あなたの隣りに坐ってる奴だってば。

もう一つ小説から。今回はびっちり。

うしろで自分を呼ぶ知人の声に、彼は思わず振り向いてしまった。そこには、いつもの見慣れた顔はなかった。あるのは、貪欲そうな豚に似た化け物の顔だった。

肩越しに振り向いて人の顔を見ると、必ずそこに、その人間の本性が見えてしまう。そんな恐ろしい力が、いつの頃からか、彼に備わってしまったのだ。

しかも、ただの一度として、天使のように清らかな顔を見たことはなかった。

彼は人間不信におちいり、ことの次第を親友に打ち明ける。親友はその高潔な人柄で、つとに信望厚い男なのだ。

じゃあ、俺の顔を見てみろよ。男は言った。彼はこいつならばと、男に背を向けて立ち、そして振り返った。

男は、彼の表情が、希望から深い絶望へととって代わられたのを知り、去ってゆく

同じようにして、恋人すらも彼のもとを去り、あらゆる人間に絶望した彼は、ついに、鏡に背を向けて立ち、そして振り返った。

そこに見たものは。

さあ、何だったのかなあ。では次回。



田尻の
パックランドでつかまえて
A CATCHER IN PACK LAND



連載③
恐怖の スピーク&レスキュー

by 田尻智



深夜のゲームセンターの叫び声!?

1980年当時のゲームセンター。大人たちにとって、ゲームセンターは、イコール不良のたまり場だった。

「良い子はゲームセンターに行くものではありません！」

ビデオゲームで遊ぶことがどうだっていうのではなくて、僕等がゲームセンターに入れば、もうそれだけで充分不良少年のレッテルを貼られるに価することだった。

でも、僕にとってそんなことはどうでもよかった。スペースインベーダーに夢中になってからというもの、夏休みはもちろん、大晦日も正月も毎日欠かさずゲームセンターに通っていたんだ。ダメと言われたからって、いまさら僕にビデオゲームはやめられない。

公園が、かつての子供たちの遊び場のひとつだったように、またここも今の少年たちの遊び場のひとつなのだから。誰もそれを押さえつけることはできない。

しかしその頃、僕のゲームに対する熱狂は、たまに暴走していた。

真夜中、街に出た。線路わきの道を歩く残業帰りのサラリーマンとフラフラの酔っ払いの間を、自転車で縫うように駅前のゲームセンターに向かった。時計の針は、12時を回っていた。

ゲームセンターの中は、夕方にはあんなにざわついていた、学生たちがプレイに興奮する声も、エイリアンたちの破壊される電子音も聞こえてこなかった。客はひとりもいない。そして店員も奥に引っ込んでしまってるようで見あたらなかった。

僕はいつものとおり、ギャラクシアンに50円玉を投げ入れて、スタートボタンを押した。半透明の闇の中で、シップの撃つ弾の音がこだました。

「ピシューン、ピシューン」

一心不乱にエイリアンを撃ちまくる。と、そのときだった。

「たすけてー！」

誰かの叫び声が、どこからともなく聴こえてきた。男性とも女性ともつかない、子供のようで大人の声でもありそうな、つかみどころはないが、しかしはっきりと聴きとれる声が。僕はギョッとした。

（誰もいないはずの夜のゲームセンターに響く絶叫。一体なにが起こったっていうんだ？）

弾を撃つ手を少し緩めて、声の主を探して、キョロキョロとあたりを見回したが、やはり誰もいない。

（気のせいかな……）

ちょっと気味が悪かったが、またレバーを握りなおして、ブラウン管のほうへと視線をおろした。ところが、しばらくたって、ふたたび悲鳴が耳をつんざいた。

「たすけてー！」

「なんだ、なんだ」

思わずゲーム台から立ち上がった瞬間に、画面のシップは敵にブチ当たって爆発した。ゲームオーバーの表示を背にして、僕は助けを求める叫び声の位置を確めるために、耳に手をあてて神経をとがらせた。

「誰だ」

どこからも答えは返ってこない。

（これはもしかすると事件かも知れないぞ）

僕はゆっくりと、ゲームセンターの入口のほうへと歩いた。そして入口から首を出して、外を走る道路を見渡してみたが、やはり人の影はなく、悲鳴の主を見つけることはできない。

そこで店の中に戻って、トイレへと向かった。バンッとトイレのドアを蹴って、なかをのぞく。いない。ふと店内の隅を見ると、明かりのついたドアがひとつある。僕はおそるおそる近づいて、ゆっくりとドアを開き、なかをのぞきこんだ。なんとなかでは、ひとりのむさい男が、机に顔を伏せてスースーと鼻息をたてて眠っていた。

「犯人!?」

しかし、その男はゲームセンターの店員だった。彼は、ドアの開く音に目覚めたのか急にガバッと起き上がると、ヘビのように、僕のほうをにらみつけた。しまったと思ったときはもう遅かった。

「コラ。ぼうず、中学生だな。こんな時間になにしてる？」

「いや、その、ちょっと」

「ちょっとじゃない、コラ」

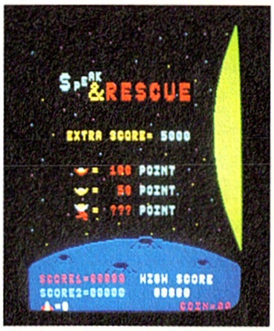
そして、僕は家に連絡されてしまい、30分もすると親が眠い目をこすりながら迎えにきた。

「おまえはまったく、ナニやっとるんだ。バカモノ！」

オヤジの固いゲンコツ！　体が頭から縦に裂けるかと思った。結局その日は、親と一緒にそのまま帰ったが、気になるのは、あの助けを求める悲鳴だ。あれは一体誰だったのだろうか。

翌日。放課後、例のゲームセンターに行った。真夜中とはうって変わって夕方のゲームセンターは、たくさんのゲームフリークたちで賑わっていた。

そこで僕は、なんと昨日の悲鳴の主を見つけた！　昨日から、ずっとここにいたという彼。彼こそ、世界初のしゃべるビデオゲーム、スピーク＆レスキューであった。





▲『スピーク＆レスキュー』（1980年、リン電子社）世界初の人工音声でしゃべるビデオゲーム。ゲーム中、エイリアンによって人間がさらわれると、「たすけてー」と絶叫する。また、さらわれた人間を救うと「ひゃくてん」「ごひゃくてん」「せんてん」などと、みずからの得点を叫んだりもした。内容はシンプルなＳＦシューティングゲーム

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春⑦

by BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ



前号までのあらすじ

ワードナの首を狙い、地下迷宮を往くスカルダ一行。新参入のバルカンの造反によってチームワークに乱れを残したまま、パーティは闇の空間・ダークゾーンへと入っていく。途中、スカルダ、サラ、ガディは己知の老エルフの部屋を尋ね、シルバーの死を告げる。また、その場でバルカンに対する疑惑がさらに浮かび上がった。一方、闇の中を誰にも気取られぬまま姿を消したバルカンは、何やら妖しげな白い影と密談を始めようとしていた…。

SCENE 9

§ DARK ZONE 3 §

まるで雷の轟音のごとき怒声である。バルカンが鞭で打たれたように身体を震わせた。

白い人影は実体ではなかった。ある程度の魔力を持った者同士が行う遠隔念話——テレパスと、死者から流出する生体エネルギーに己れの姿を映した幻影である。多くの犠牲者が出るこの迷宮では生体エネルギーが常に溢れているため、この手の幻を造るには事欠かない。

霊気が強いおかげで幻影は不気味なほど生々しかったが、厚い石壁が送られてくる思念を阻むのか、全体的には焦点の定まらないぼやけた像となっていた。そのせいで顔などは若いようにも、ひからびたミイラのようにも見える。判るのは男であるらしいということだけだった。

怒声が続いた。

“くだらぬ理由で爆炎の呪文なぞ唱えかけおって！　貴様の任務は奴らを全滅させることか？　この大たわけが!!”

「御覧になっておいでで……」バルカンが右腕を胸の前に置いた姿勢で応える。

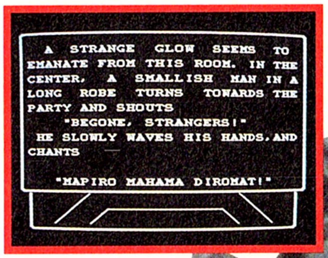
“そんな浅い層での行動は全て水晶玉が映し出しておるわ。貴様がいらぬいさかいの種を播いたところもな”

バルカンがオークを焼き殺したことを言っているのだろう。

「しかしあそこで逃がしてやる必要は全く……」

“言い訳はよい。今後勝手な真似は一切許さぬ。よく肝に命じておくがよい”

「はっ」バルカンが深く頭を下げた。



爆炎の呪文を使いこなすほどの術者でありスカルダを相手に一歩も退かぬ胆力の持主たるバルカンが、この相手に対しては相当怯えているようである。

“これより下層に降りると連絡はもうとれぬが、決して使命を忘れるでないぞ。貴様の目的は——どうした？”

バルカンが身構えたのを見て白影が激しく揺らめく。

「どうやら敵のようです。盗賊が二人。いかがいたしましょう」

“好きにして構わん。ここでせいぜい憂さを晴らしておけ。言い足りんが話は終わりだ。吉報を待っておるぞ”

そう言い残して、出現した時と同様像は瞬時に形を失い、白いもやとなって霧散した。

「憂さを晴らせか……それは有り難い」

バルカンの眼に喜悦の色が浮かんだ。獲物を目の前にして舌舐めずりをする肉食獣の眼である。

そこに予測通り二人の盗賊が現れた。

迷宮内に澱んだ瘴気に狂わされ、いつしか迷宮生活者となった冒険者のなれの果てであろう。奇襲者と呼ばれる、地下１階に住む者の中では強者の部類に入る連中だった。金属性の盾と短剣でそこそこに武装を固めている。

二人は初め、ダークゾーンにぽっかりと開いた空間に面食らったようだったが、すぐにバルカンの姿に気が付いた。

「こりゃあ運がいい。こんなところに魔法使いが一人か」盗賊の片方が髭だらけの顔を相棒に向ける。

盗賊にしてはかなり筋骨隆々としたもう一

主な登場人物

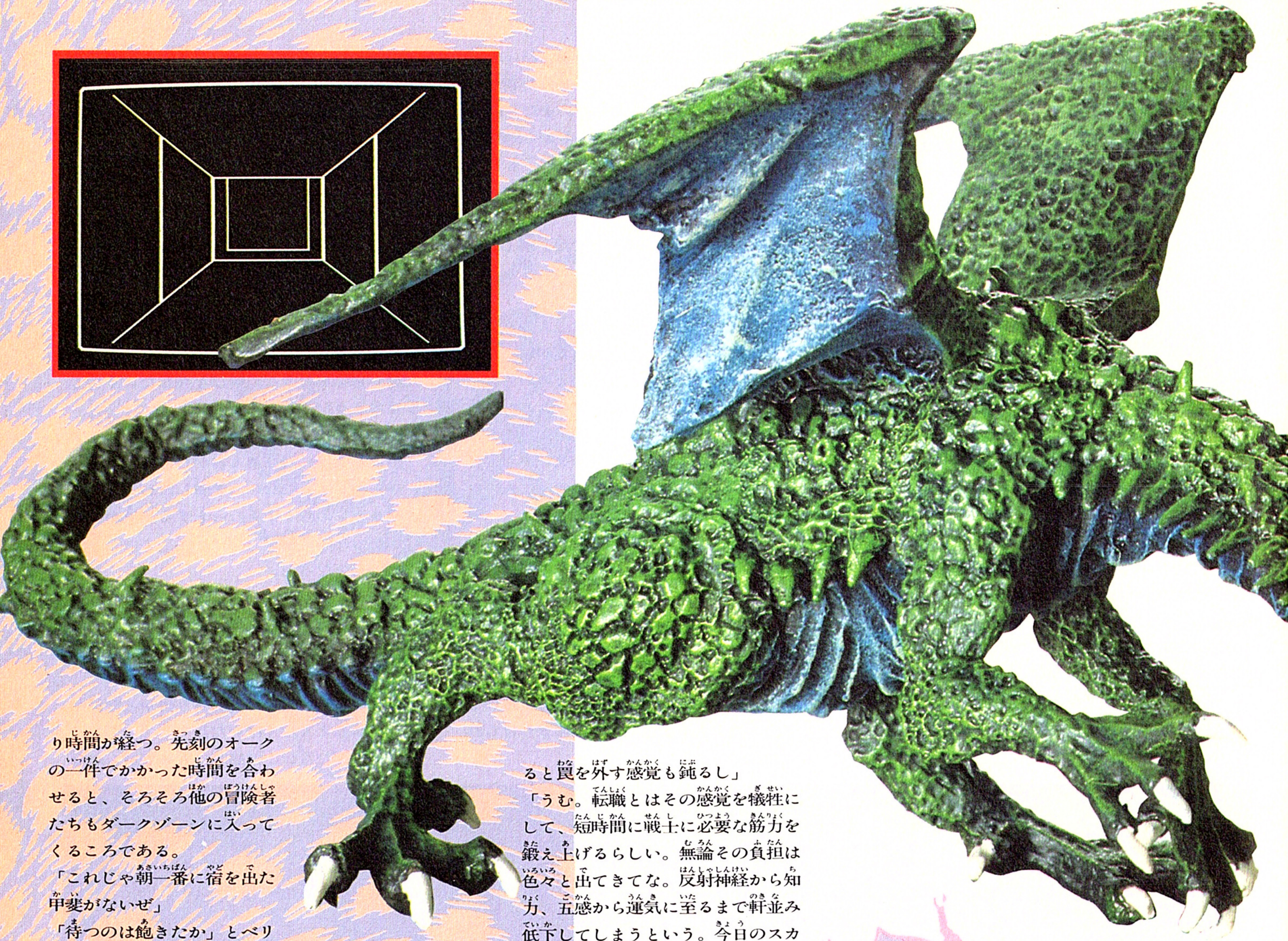
- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。



人は、一瞬たりともバルカンから目を離さずにじりじりと背後に回り込んだ。かなり場数を踏んだ男らしかった。
「おい、そこの」野太い声で、背後の男が話しかける。「死にたくなきゃ有金みんな置いていきな。まさか魔法使いが一人じゃ戦えねえだろう？」
バルカンは押し黙ったまま何も言わぬ。
「なあに、つい調子に乗って独り歩きしちまうなんざ、新参者がよくやるこった。別に恥ずかしい話じゃねえよ。金さえ出しゃあそれで許してやらあ。魔法使いなら金なんざ使い途もねえだろ？」髭面が勝ち誇った顔つきをみせる。「べつに俺たちゃやりあっても構わねえんだぜ」
襲撃者たちはバルカンを、たった一人でダークゾーンに迷い込んだ新参者としか思っていなかった。また、前後からはさむ形になっているから同時に呪文攻撃を受ける心配もない。もし戦う羽目になっても絶対に勝てると考えているらしい。
と、その時呪文の効力が失せた。瞬く間に深い闇が辺りを満たす。
「何だ!?」
ふいに視覚を失って取り乱す二人の耳に、囁くような小声でバルカンの言葉が届いた。
「お前たちでは少々物足りんがまあいい。せいぜい死力を尽くすことだ。どっちみち死ぬがな……」
終りの言葉はぐっぐっという笑い声と混ざってよく聞き取れなかったものの、二人の全身に凄まじい怖気が疾った。
「ひ……」髭の男が込み上げてきた悲鳴を咽喉に詰まらせる。
それがその男がこの世で発した最後の言葉となった。
がちゃり。
べちゃ。
筋肉質の男は何か金属が床に落ち、続いて水気を大量に含んだ重いものが叩きつけられる音を聞いた。
「お、おい、どうした？」不吉な想像が頭をもたげてくるのに必死で抵抗しながら、男は耳を澄ます。が、やはり返事はない。
「相棒は死んだぞ。もうお前一人だ」
ぞっとする近さでバルカンの声が響く。
「ひゃっ」
男が奇声をあげて手にした短剣を振り回した。しかし剣は空を切るばかりである。
「そうだ。そうでなくてはつまらん。もっと必死になれ」剣が薙ぎ払っている筈の空間から、さも愉快そうにバルカンが囁く。
「なああーっ」死の緊張に耐えられなくなった男が意味をなさない叫びを発した。そして闇雲に走りだそうとする。
びしゃっ。
液体が大量に飛び散る音がした。
「手応えがまるでない。失望したわ……」
バルカンの呟く中、むっとする臭気が一面に広がった。
血の匂いだった。

「……結構待たせてくれるじゃねえか。中で茶でも出して貰ってるんじゃ——と、そんな気のきく爺さんでもないか」
老エルフの部屋の外壁に寄り掛かったジャバが、誰にともなく呟いた。
スカルダたちがこの部屋に入ってからかな





り時間が経つ。先刻のオークの一件でかかった時間を合わせると、そろそろ他の冒険者たちもダークゾーンに入ってくるころである。

「これじゃ朝一番に宿を出た甲斐がないぜ」

「待つのは飽きたか」とベリアル。

「もううんざりだよ。こんなダークゾーンで息を殺してじっとしてるなんてな。宝箱の罠を外す時ぐらい疲れちまわあ」

「相変わらず堪え性がないな。忍者になっても本質は変化なしか」

「へっ。まあ転職した忍者連中に比べりゃインチキしたようなもんだしな。夕べスカルダに聞きはぐっちまったけど、転職ってのはとんでもねえ修業をさせられるんだろ？」

「私も生まれてこのかた僧侶以外の職に就こうと思ったことがないのでな、詳しくは知らんが——例えば盗賊から戦士に転職するとなると」

「そんな馬鹿はいねえよ」すかさずジャバが茶々を入れる。

「例えばだ。黙って聞かんか。で、転職するとなると、盗賊と戦士では使う筋肉がまるで違う。というより盗賊はほとんど筋肉が必要あるまい？」

「ま、そうだな。ちょいと無理して重い武器を持つと、すぐに手がいかれちまう。そうなると罠を外す感覚も鈍るし」

「うむ。転職とはその感覚を犠牲にして、短時間に戦士に必要な筋力を鍛え上げるらしい。無論その負担は色々と出てきてな。反射神経から知力、五感から運気に至るまで軒並み低下してしまうという。今日のスカルダもそのせいでだいぶ苦しんでおったろう」

「するってえと俺はかなりいい目をみてるんだな。あの盗賊の短刀のおかげでよ」

「そのようだな。しかし何か身体に変調はないのか？　もう盗賊ではないのだからどこかに違いが出てもおかしくはないぞ」

「そういやあ」ジャバの声に若干不安気な調子が混ざる。「指先の感覚がちょっとしっくりこねえ。また宝箱を開けてねえから何とも言えねえが、まるで薄い手袋を一枚つけてるみたいでね」

「ほう」

「まあ忍者ってクラスに慣れ切ってねえからだろうけど」

通常なら忍者に転職が許されるのは悪の戒律に身を置く者だけである。中立の盗賊だったジャバが忍者についてろくに知らず、盗賊よりも罠を外す能力が劣るということに気付いていないのも無理はなかった。ただ盗賊と同様の能力を持ったまま、高い戦闘能力が持てるという話を聞いて、パーティの戦力補強のために盗賊の短刀の持つ変身能力を使ってしまったのだ。

ベリアルがもう少しそのことについて尋ねようとした時、扉の開く気配とスカルダたちの声が聞こえてきた。老エルフとの話が終わったようである。

「遅えぞ」不服そうにジャバが言う。

「悪い。話が長引いてね」応えるスカルダ。

「早速エレベーターへ向かおう。全員いるな」

「恐らく。バルカン——？」ジャバとの会話の間一度も口をはさまなかったのに気がつきベリアルが呼びかける。

「……ここにおる」やや遅れて応えがあった。

「よし、出発だ」

スカルダの号令のもと、一行はエルフの部屋の前をあとにした。

常闇の中、バルカンが姿を消していたことに、誰も気付いてはいなかった……。

SCENE 10

§ ELEVATOR A §

スカルダたちの目前の床に、ぽっかりと巨

✳DARK ZONE; ELEVATOR✳

大な縦穴が口を開いている。地下４階まで一気に掘り下げられた穴だ。

その上に、重装の戦士でも６人パーティなら楽に乗れるだけの広さを持った檻状の箱が浮かんでいた。床と天井が一枚岩で、その間の空間を太い鉄製の骨組が支えている。

檻とはいえ、火竜級の大きさの生物でなければ閉じ込めたことにならぬほど、大造りな代物である。

これこそ、ワードナ討伐隊が強力な魔道呪文の力を借りて設置した、魔法のエレベーターだった。

互いに反撥しあう磁力を帯びた岩を利用し、恒久的にかけておける効力の弱い魔法でも充分に昇降運動させられるよう組み上げられた、魔法の道具としてはかなり優れたものである。



これに乗れば、階段ルートでは多大な時間を費やす地下４階までの行程もほぼ一瞬でこなすことができた。

ダークゾーンの外れという不便な位置にありながら、中級以上の冒険者全パーティが連日利用する、いわばこの迷宮攻略の要であった。

スカルダたちももう何度となく使った道である。

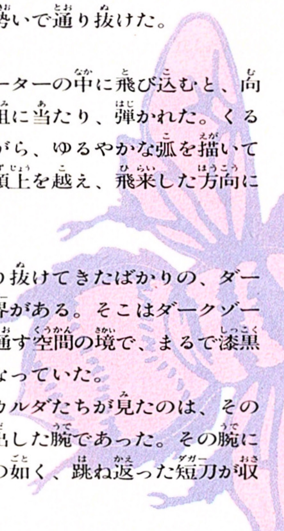
６人は、前衛と後衛が固まるようにしてこのエリアに入ってきていた。ジャバ、ガディスカルダはほとんど肩を並べて歩いている。

先頭のジャバがエレベーターに乗り込もうとしたその時、ガディがいきなり肩に手をかけて引き戻した。

「危ない！」

急に後ろに引かれ、ガディにあお向けに寄りかかるようになったジャバが『何だ？』という表情を浮かべる。そのすぐ横をかすめるようにして、鈍く光る短刀のようなものが後方から恐ろしい勢いで通り抜けた。

キン！



それはエレベーターの中に飛び込むと、向かい側の鉄の骨組に当たり、弾かれた。くるくると回転しながら、ゆるやかな弧を描いてスカルダたちの頭上を越え、飛来した方向に戻っていく。

「！」

後方には今通り抜けてきたばかりの、ダークゾーンとの境界がある。そこはダークゾーンの闇と、光を通す空間の境で、まるで漆黒の壁面のようになっていた。

振り返ったスカルダたちが見たのは、その黒い壁から生え出した腕であった。その腕に吸い込まれるかの如く、跳ね返った短刀が収まる。

――手裏剣か！

壁に生えた腕が逆手に握ったそれは、長さ20cm弱の刃渡りを持つ両刃の短刀だった。刃の部分は極めて長細い二等辺三角形をしており、それがすぼまるようにして革紐を巻いた握りになる。その柄の上部に、恐らく紐や鎖をつけるのに使うのであろう直径５cm程度の鉄輪がついている。“苦無”とも呼ばれる型の手裏剣だった。

手裏剣とは、忍者のためだけに造られ、受け継がれてきた一種独特な武具である。大きさ、重さこそ魔法使いでも扱える短刀と大差ないが、その刃身は比較にならぬほど硬く、そして鋭い。

そもそも忍者というクラスは、戦士や侍、ロードといった前衛クラスの中でも最も特殊な存在である。初めから忍者となるのはどれだけ素質に恵まれても無理といわれ、他のクラスで心技体ともほとんど限界にまで磨き上げた時、初めて転職が許されるのだ。

転職に要する訓練は過酷な肉体改造の連続であり、その時に仕込まれる独自の呼吸法は行っているだけで少しずつ筋力を強化していくという特異なものである。そうして生まれた肉体はまさしく殺戮のための凶器であり、事実その戦闘能力は武具を何ら身につけていない時にいかんなく発揮される。素手であっても、手刀で相手の首を切断できるのだ。

あまりに非人間的な能力を持つが故、悪の戒律の者にしか転職の許されぬクラスであった。

その忍者の力を最も効率よく生かせるのが、この奇妙な武器・手裏剣なのである。戦士が力、侍が“気”で敵を斬るように、忍者はそのスピードで切る。軽く鋭い手裏剣を使えばなまじ威力の高い長剣を使うより、はるかに大きなダメージを与えられるのだ。

今ではこの手裏剣の製法も、伝える者はごくわずかであった。忍者にしてみれば、侍の日本刀に相当する武器である。

トレボー城内の数少ない忍者でも、この武具を持っているのはただ一人しかいなかった。

「何のつもりだ。ハ・キム」ダークゾーンの腕に向かってスカルダが叫ぶ。

「ひひ……何ね、ちょいとした挨拶さ」闇の中から聞き取りづらいかすれ声が聞こえてきた。

闇の壁からゆっくりと、腕に続いて全身が抜け出てくる。

姿を現したのは、悪の鎧と呼ばれる最高級の鉄鎧に身を固めた、小供のように小柄な男だった。かなりの猫背のせいもあるが、戦士としては標準的な体格のスカルダの、半分ほどの身長しかない。

顔には、多くの忍者がそうであるように、布製の頭巾をかぶっていた。頭巾からのぞいた肌が病的に黄色く、細く吊り上がった眼は瞳孔が恐ろしく小さい。

腕だけがやけに長く、逞しかった。腕だけなら、巨漢のガディと比べても何の遜色もない。そのせ





いで、全体のイメージは小柄なゴリラのようである。

ハ・キムと呼ばれたその男は、ただでさえ細い目をさらに細めると、思いがけない素速さで一、二歩前に出た。

「ようジャバ。お前も忍者になったんだってなあ。それもこの俺を追い越してよ。ひひ……」

どこか人を苛々とさせる喋り方だった。わざと押し殺した感じのするかすれ声が一層不快感を刺激する。

ハ・キム――一年半ほど前に東方から流れてきたホビットである。やってきた当時はホビットにしては珍しい戦士だったが、世界的規模で見ても稀にしかない忍者の転職場にすぐさま赴き、それ以来実戦を積んできた生抜の忍者であった。目下レベル12に認定されており、ジャバを除いては城塞都市一の実力を持つ忍者と言われている。

『忍者殺し』というのが、ハ・キムの異名だった。その由来たるや想像を絶するもので、誰もが相手にするのを嫌う迷宮の忍者たちを、手裏剣を持つ者から奪い取るためだけに殺しまくったのである。

迷宮内の忍者はほとんどが首を落とす技術しか学んでいないえせ忍者であるから、本来正式な修業を積んだハ・キムのような忍者の敵ではない。が、首を切られて命を落とす危険は大きく、好んで忍者どもの相手をする者はこの男を除いては皆無だった。実際に彼は幾度となく首を落とされて死んでいるのだが、その度にホビット族にしては異常とも言える生命力と持ち前の悪運で、カント寺院からことごとく生還しているのである。

不気味な男だった。

その男の、頭巾に隠れた口がもごもごと動く。かすれた声がまたもや流れだした。

「ところでよ。悪いんだがそのエレベーターを俺たちに先に使わせてくれねえかなあ。俺たちゃあ、ちと急いでるんでよ。ひひっ」

俺たち、と言った途端、まるでタイミングを計っていたようにハ・キムの後方の闇が盛り上がった。

いや、闇ではない。全身をつやのない黒で染め上げた鎧で包んだ、屈強の戦士がダークゾーンから出てきたのである。

背丈はスカルダほどだが、肉の量が桁違いに多い。総量で、ガディを上回っていそうだった。しかも驚くべきことに、その戦士はドワーフ族なのである。並のドワーフの1.5倍の大きさだった。

戦士はハ・キムのすぐ後ろまで歩み出ると、同じく黒いかぶとの面頬をはね上げた。すすでも塗りたくったかのように黒い肌の、髭だらけの男の顔がのぞく。半開きになった眼がスカルダたち全員を、何の感情もないかのように見回した。ただ視線がガディにさしかかった時、その眼にわずかながら鋭い光が宿る。

「ゴグレグ……」ガディが男の名を呟いた。戦士――ゴグレグが、驚くほど白い歯をむき出しにして、にっと口だけを歪めた。

「ハ・キムてめえっ。人を殺しかけといて次は道を譲れだと！　なめるのもたいがいにしやがれ！」

ガディに引っぱられなければ自分の頭に突き刺さっていたかも知れない手裏剣に、わずかの間ショック状態にあったジャバだったが、ようやく我を取り戻し、ハ・キムに突進しようとする。それをスカルダが腕で制する。

「やれやれ、どうも穏便に話がつけられないようですね。あなたが悪いんですよ、ハ・キム」

また別の声が響いた。同時に三人目の男が姿を現す。

真紅の法衣を着込み、白い金属でできた鎖かたびらをまとっている。氷の鎖かたびらと呼ばれる珍しい品である。

二十代半ばの、人間の僧侶だった。金色の髪を後ろになでつけた、端正な顔立ちの青年である。ただ、口元にへばりついた薄笑いがそのままなら気品のある顔をかなり下卑たものに見せている。目つきも理知的ではあったが、どこか狡猾そうな雰囲気を漂わせていた。

ハ・キムは上半身だけ回して青年を見ると、ひひっとだけ喉を鳴らした。

続いて、三人がそのエリアに入ってきた。

（以下次号）

●当ページに使用しておりますメタルフィギュアは㈲アオシマ文化教材社より「ファンタスキィックアドベンチャーシリーズ」として発売されているものです。

問い合わせ先・0542−63−2400



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

もてませんよ

むだです

祝 アスキーがファミコン版※ ウィザードリィIIを制作開始!!

発売は'88年12月を予定。世界がその日を待っている。

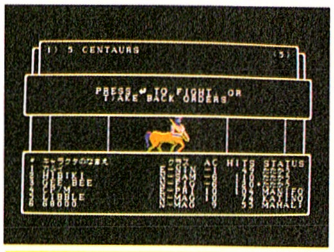
全国に潜伏する2億6千万のウィズフリークのみなさん！　おまたせしました。そうでないみなさん！　ボーッとして下さい（©かおりん）。

冗談はさておき、ベニー松山です。いやーホントめでたいお話ですね。『ウィザードリィII』がついに制作開始だもの。「早くIIが欲しい」「ガマンできないからレベル1000越してもウィズやってんだ」というユーザーたちの悲痛な声が天に届いたってトコでしょう。

実は先日編集部のヒラ坊と南青山にある㈱アスキーへウィズの雑談をしてきたんだけど、その会話のはしばしからも、もうIIにかける意気ごみってのがにじみ出てたもんね。で、現在決まっているのが、パソコンではIIIとされる「リルガミンの遺産」っていうシナリオがベースにされるってのと、モンスターイラストが前作同様、ウィズイラストの第一人者末弥純氏になるってこと。ウィズ小説のページでもおなじみの（今号はフィギュアだけど）末弥センセのイラストがまた見れるなんて感激モノだよこりゃ。

さて、問題になっているのはやっぱりウィズIで育てたキャラをどうするか、なんだ。みんなターボファイルで移す日のためにガンガンキャラを成長させてるし、かといっていきなりレベル1000のキャラじゃIIのバランスがとれないし…次号で予想してみましょ。

▼パソコンでのIII「リルガミンの遺産」は善悪両方のパーティが必要だったり、全体的にレベルアップしづらいなどかなりの上級者向けシナリオ。ファミコン版ではもうちょい爽快感が増すんじゃないかなぁ？



春夏過ぎて梅雨越えて、冬にウィズがやってくる

Z-38 村正への熱き想いの詩です

●『ドアのあなた』〜

ドアのあなたの地下遠く
"村正" あると人のいふ。
ああ、われ仲間と尋めゆきて、
涙さしぐみ、還りきぬ。
ドアのあなたのまだ遠く、
"村正" あると人のいふ。

解説――村正が見つからなかった時期、悲しみにくれてつくった詩です。みなさんも、同じ思いをしたでしょう。（えっ？　どっかで聞いた詩？

〈北海道・富川宏司〉

同じ思いしました。

V-39 みんな自分勝手なんだからぁー

●こんにちは〜。今ちょーどウィズをやってんですが、おもしろいですよお。モンスターを倒したら、宝箱が出てきたんですね。でも今盗賊が（死んでて）いないんで、しょーがないからいちばんLVの低い（蘇生金の安い）僧侶に調べさせたら、プリーストブラスターって言うですよ。んで、おっかしーなあーと思って魔法使いに調べさせたら、メイジブラスターって言うんです。わっはっはっ、こりゃー大笑い！　ちなみに侍さんたちもメイジブラスターって言ってました。んで、ビショップが開けたら、いしのゆみやだったわけですね、これが。わはははは！　やっぱみんな、恐いんでしょーかねえ。

〈宮崎県・泉　真帆〉

わはは、と笑って済ますその気持ち。恐いんでしょーか、と立場を察してあげるそのやさしさがご立派。いいお嫁さんになれるよ。

I-40 宝箱を開けたら3番目に注目だ

●村正、手裏剣、聖なるヨロイ……。いいアイテムは、宝箱を開けた後の、3番目に出ることが多いんじゃないでしょうか？　ぼくは最近、そんな発見をしたような気がします。（10Fの場合）

たとえば、「？けん」ときて、次に「？たて」ときて、3番目に「？よろい」ときたら、それはほぼ間違いなく「聖なるヨロイ」だと思うんです。3番目が、「？たんとう」だったら「盗賊の短刀」。同じく「？たて」だったら「まもりの盾」といった具合にね。もちろん例外はありますけどね。

だからほとんどの場合、宝箱を開けても1個または2個のアイテムしか出ないんだよね。で、たまに3個目が出てくると、まずドキッとする。ほんでもってもう一回、そのアイテムを識別する時にもう一度ドキドキ……。この発見をしてからというものの、再びアイテム集めが楽しくて楽しくてしょーがないほどです。

〈徳島県・安藤　透〉

そーいえば、「？ぶき」って、いつも3番目に出てくるような気がする。みんなはどう？

L-41 名前のつけ方もいろいろある

●私のパーティの名前の由来……。ファデエフ。ドワーフの中立戦士です。カルガリ冬季五輪、ソ連男子フィギュアスケートの選手です。コンパルソリで断トツ1位になりながら、ショートプログラム、フリーとすっころびまくり、4位に転落した悲劇の人。しかし、その民族性をたくみに取り入れた彼のプログラムの芸術的完成度はボイタノ、オーサーの比ではない。

〈東京都・滝田祐子〉

どこがウィズと関係あるのかわかんないけど、そんなエピソードを心に止めてゲームに入れてしまう感性はなかなか。それが敗者であればなおのこと。



▲北海道・伊藤由美子

Wizardry

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

新作ゲームを買うのをパスした週は、ウィズをちょいちょいっとやるのが一番。賢いゲームライフを送るIQ18ボーイ&ギャルズは、このコーナーを読もう。それが、人類創世以来の揺るがぬ運命なのさ。今回はウィズファン待望の新商品登場のお知らせもあります。何なのかなぁ？ドキドキしつつ本文へ↗

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

Vol.8　1988.7.1

マスターズクラブもおかげさまで8回目。だからって訳でもないんだけど装いも少々変えてみました。ま、これを機会に新企画、新コーナーもどんどん増やしていきたいと思ってます。マスター諸氏からの新企画提案もお待ちしてますんでヨロシク！

DRAGON QUEST III 友の会

ドラクエⅣの主人公はガイア…？

私、思ったのですけれどドラゴンクエストシリーズ次回作のテーマはガイアの冒険記ではないでしょうか。だってだってⅡではガイアの鎧が出てきて、Ⅲではガイアの剣が出てくるでしょ。たぶんガイヤっていうのは人の名前でさ、すごく強い勇者だったりしたのではないかと考えたりするわけですよ。みなさん、どう思います？

東京都・バケツいりスイラム

なるほど、そういえばガイアって一体、何者なんでしょうね。今度、堀井さんに聞いてみようっと。

バラモスの生殺し!?

発売を延期され、発売日には10時間以上ならび、やっとの思いで手に入れたソフト。それを世間のゲーマーたちはわずか5日で解いてしまう。なんてもったいないことをするのでしょう。私などは勇者のＬＶが90を越えているにもかかわらず今だにバラモスを倒していません!! バラモス君も「いつ来るのだろうか？」とソフトの中でビクビクおびえているにちがいない。

東京都・柳田富美男

もし、ジョークだったら失礼！大きなお世話かもしれませんが一言言わせていただきます。あなたはとても大きな勘違いをしているようです。ドラゴンクエストⅢというゲームの奥深さをもっと信じて下さい。

次回作への要望

その①

ぼくは武器より種が好きです。そんなぼくがドラクエⅢにもしあったらいいなあと思うアイテムが1つだけあります。それは「魔法の種」というアイテムです。ＨＰは「命の木の実」で増えます。ＭＰを増やす種や実があっても良いのではないでしょうか。

宮城県・RED KNIGHT

その②

堀井さんⅣを作る時はみんなからバカにされないように商人をもっと役に立つように考えて下さい。商人がかわいそうです。よろしくお願いします。



DQ III INFORMATION

RECORD ヴォーカル版「そして伝説へ…」



ドラクエミュージックのレコードラインナップになんとヴォーカルバージョンが加わることになった。歌うはあの鴻上尚史、ドラゴンクエストⅢより「そして伝説へ…」と「冒険の旅」の2曲に歌詞を付け、ロックスピリット(?)あふれるアレンジを加えてのレコード化だ。

ドラゴンクエストⅢ「そして伝説へ…」(ヴォーカル版)／鴻上尚史6月21日発売シングルレコード・：¥700（アルティ）シングルＣＤ：¥1000(アポロン)カセット：¥1000（アポロン）

堀井雄二のDRAGON QUEST III Q&A

作者だからこそ言える、ドラクエⅢの隠れたエピソードを教えちゃおう！欠かさず読んでいれば、友だちに差がつくことマチガイなしだよ!!

Q 「オホーツクに消ゆ」のときでも思ったんですけど、ドラクエⅢにもラブストーリーがけっこう入ってますよね。これはひょっとして、堀井さんがこの手の話を好きだからですか？ それとも、女の子でも楽しめるように、つくられたんですか？

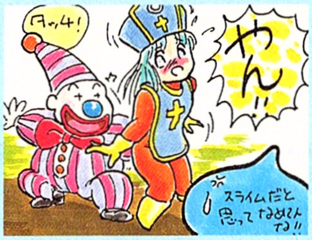
京都府・ペンギン・ロト

A ボクってけっこうラブストーリーが好きなんですよ。哀しい話がとくにね。やっぱり、明るい話ってラブストーリーにはなりにくいじゃない。ただ、あんまり哀しすぎるってのも考えもので、哀しい話だからこそ、最後くらいはハッピーエンドでなくちゃね、という思いはありますね。ホントはね、Ⅲにしてももっとメモリーがあれば、より感動的なラブストーリーを作れたんですけど、これだけはどうにもなりませんから。それと、Ⅰの時は主人公がひとりだったから、ローラ姫とのラブストーリーが書けたんだけど、Ⅱからはゾロゾロと仲間を連れてるから、ラブストーリーができなかったんですよね。まさか、4人もゾロゾロ連れてデートもないでしょう。だから、ⅡやⅢでは、主人公に関係なく、まわりにラブストーリーをおいちゃったんですよ。ただ、Ⅱの男の子ふたりに女の子ひとりってゆーパターンは、心のあやとかがあったりして、けっこうドラマをつくりやすい状況だったんですけどね。まぁ、やっぱり主人公にラブストーリーをやらせたいなって気持ちは、いつもありますね。とにかく、別に女の子が楽しめるようにとかは考えてなくて、自分が好きだから入れてるんですよ。

Q レベルが上がれば上がるほど役に立たなくなる、とんでもないキャラクター、遊び人の誕生のエピソードを教えてください。

東京都・はぐれバブル

A 遊び人が誕生するまでは、なかなか大変だったんですよね。ボクは始めっから遊び人を入れるつもりでいたんですけど、これがけっこうもめちゃって。そーゆー役に立たないキャラクターを入れたら、プレイヤーは何か役に立つと思って一生懸命育てるんじゃないか、とか、おこっちゃうんじゃないかと、スタッフの人達から猛反対にあったんですね。それを説きふせるのに、丸1日かかったのを覚えてますよ。ボクとしては、オモシロイじゃないか、とゆーことでとにかく入れたかったんですよね。



イロイロな職業があるんだけど、そのキャラクターがすべてクリアーのために役立つってゆーのもね、なんかあまりにもさびしいような気がして。なかには、水戸黄門のうっかり八兵衛(知ってるかな)みたいに、役立たずなキャラがいてもいいんじゃないかと思ったんですよ。

結果的には、受けたみたいですね。レベルを上げれば上げるほど変なコトをするとゆーのがオモシロイんでしょうね。遊び人のする遊びは、メッセージが30くらい入ってるんですよ。最初は、天に祈ったり、ころぶくらいなんだけど、そのうちイロンな呪文を唱えたり、桜吹雪を見せたりするようになりますから。もう、あんまりよく覚えてないんだけど、レベル99なんていったら、とんでもないことをするんじゃなかったかな。ゼヒとも1度は、みんなにも遊び人を入れたパーティーで楽しんでもらいたいですね。

当クラブへのお便りは〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 ファミコン必勝本編集部ドラクエⅢ冒険記係まで

ドラゴンクエスト大事典　ENCYCLOPEDIA OF DQ

【鍵 かぎ】

通常、RPGにおいては、扉または宝箱を開けるためのアイテムとして使用される。対応する扉や宝箱によって数種類の鍵が設定されるのが一般的。1回限りの使用しかできない消耗品として設定される場合もある。

ドラゴンクエストシリーズの場合、使用される鍵は、全て扉を開けるためのアイテムとして設定されている。

ドラゴンクエスト(Ⅰ)の場合

鍵は市販アイテムとして登場した。消耗品ではあるが、全ての扉に共通の鍵であり、リムダールの鍵屋で1本53Gで購入することができた。

ドラゴンクエストⅡの場合

金の鍵、銀の鍵、牢屋の鍵、水門の鍵、計4種類の鍵が設定されていた。それぞれの鍵は、個別の扉に対してのみ有効であった。また、このゲームから鍵を入手できないプレイヤーへの救済措置としてアバカムの呪文（全ての扉を開ける呪文）が設定された。金の鍵を見つけることができぬまま、アバカムの呪文でゲームをクリアしたプレイヤーも現れた。

ドラゴンクエストⅢの場合

Ⅲの世界に存在する鍵は3種類。盗賊の鍵、魔法の鍵、最後の鍵である。盗賊の鍵は下位の鍵、最後の鍵は上位の鍵、魔法の鍵はそれらの中間の鍵という位置づけがされている。盗賊の鍵が黄色の扉に対してのみ有効であるのに対して、魔法の鍵は黄色の扉に加えて銀色の扉に対しても有効であり、最後の鍵は全ての扉（鍵を使用して開けることのできる扉）に対して有効である。その名の通り、最後の鍵、万能の鍵と言ってさしつかえない。また、Ⅱ同様にアバカムの呪文（魔法使い、修得レベル30～40、消費MPは0）が設定されている。

ゲーム進行上（謎解きの、あるいは移動手段の…）キーとして鍵を多用するドラゴンクエストシリーズにおいて、その役割は非常に重要であると言えるだろう。

東京都・アナヤン

誰だっ！　商人をバカにする奴はオレが許さん!!　—商人の息子—

究極のパーティーを目指す

みなさん、はじめまして。私は今だドラクエⅢから離れられない者です。今はキャラ育てに励んでおりますが、それももう終わります。全職業のプロ(つまりLV99。勇者と遊び人を除いて全員が全ての魔法を使える、なぜか女性ばかり。)を1人ずつ育てました。次の目標は全てのモンスターの宝箱のアイテムを調べあげ、さらに「すばやさの種」「いのちの種」等を集めまくり、前記のキャラ全員の各パラメーターを上限の255(HPの上限はいくつなんでしょう？)まで上げることです！　しかし、この目標が達せられるのはいつの事やら…。

埼玉県・GTR石川

健闘を祈ります。ちなみにHPの最大値は999です。

私、ばくだんいわの味方です

先日、週刊J誌を立ち読みしていたら、ドラクエⅠ～Ⅲ全モンスターの好き嫌いベスト20なんてのが載っていて、それによるとばくだんいわは相当に嫌われている様で、私は悲しくなりました。私はばくだんいわのファンなのです。何故ならば、彼らは非常に心優しい種族だからです。およそ敵と見ればすぐ牙をむくバカモンスターの中にあって、彼らはこちらが仕掛けない限り何もしてきません。しかも、追いつめられない限り、唯一の攻撃手段「メガンテ」を使わないその忍耐強さ、そして攻撃した時は自分の身をも滅ぼすという運命…。人間である私たちですら、攻撃を受ければ報復をするのが普通です。しかし、彼らは極限までそれを我慢するのです。彼らのメガンテをくらった人は、自分がそこまで彼らを追いつめた非を認めるべきなのです。彼らの非を追求することは筋違いというものです。そう、彼らは極寒の地シベリアで、ごろごろと転がっているだけで幸せなのです。その彼らのつつましい生活をおびやかしてはいけないのです。彼らの平和を乱す権利が、一体、私たちのどこにあるのでしょうか。そういうわけで、私はばくだんいわの味方なのです。



愛知県・桑野研吾

研吾、偉い！　世の中、研吾のような人間ばかりなら平和になるに違いないのです。ゲームの中でとはいえ、単なる殺人者（殺モンスター？）にだけはなりたくないものです。

ボクは病気でしょうか？



ボクはゲーム中、勇者になりきってしまいます。特にキングヒドラと戦う時は、ホントに親の敵討ちのような気持ちになり、勇者で倒さなければ気がすみません。他のメンバーもわざわざモシャスで勇者に変身させるあり様です。こんなボクは病気なのでしょうか。

福島県・阿部浩宗

う～ん……

ドラゴンクエストを考察する

シリーズ中に登場する愛しき姿のドラゴンたち

文／CB成沢

ドラゴンクエストというタイトルからして、ゲーム中にドラゴンが登場するのは当然のことである。ドラゴン（竜）をクエスト（探索）するのであるから。

しかし、その意味は第1作のみのことであり、第2作以降では、直接ドラゴンをクエストしにいく訳ではない。Ⅱ以降のボスキャラは、あまりにも人間的だ。

ドラクエシリーズ中に現れるドラゴンは合計で10種類。登場順に記していくとドラゴン、キースドラゴン、ダースドラゴン、竜王、スカイドラゴン、やまたのおろち、スノードラゴン、ヒドラ、サラマンダー、キングヒドラの10種である。ほとんどがブレス（炎）を吐くが、スノードラゴンのみ吹雪を吐く。また攻撃力はいずれも高く、キース、ダースドラゴンはラリホーの呪文まで唱える。

これらのドラゴンを分類すると、トカゲ型にドラゴン、キースドラゴン、ダースドラゴン。中国型の細長い胴体のものにスカイドラゴン、スノードラゴン、サラマンダー。ギリシャ神話型の三つ首竜にやまたのおろち、ヒドラ、キングヒドラ、となる。竜王のみ西洋型のいわゆるドラゴンの姿をしている。

この比率は奇妙なことで、普通、RPGに登場するドラゴンはほとんどが西洋型のものだ。例えばウィザードリィに登場するドラゴンはみな西洋型だし、その他のRPGに登場するドラゴンも、おもに西洋型が中心である。

ただし、こういう考えも成り立つ。ドラクエⅠのボス、竜王が典型的な西洋型のドラゴンであるがために、意識して差別化を図った結果、トカゲ型のドラゴンや中国型のドラゴンが使われたのではないかと……。

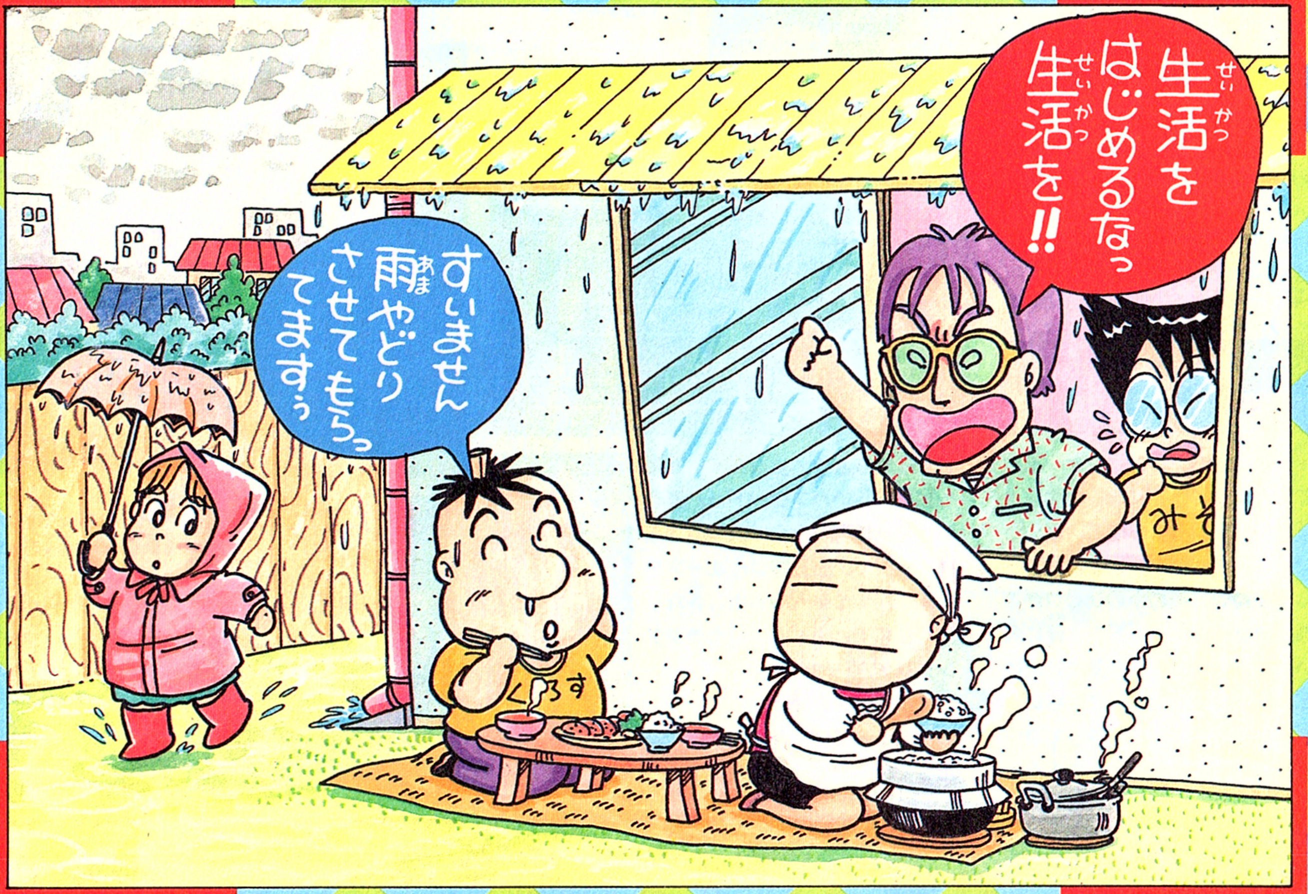
いずれにしても、ドラクエシリーズに登場するドラゴンは強いが故に印象深い。勢いっぱいの戦いをして、愛しきドラゴンたちに敬意と愛情を示すのが礼儀というものではないだろうか。

※当コーナーではマスターの皆様のドラクエ論(ちょっと固いかな？)を広く募集しています。我こそは(おおげさだな…)と思われる方はお気軽に御参加下さい。

バグ技とギャグの競演

バグボーイクラブ

ゲームクリアーだけがファミコンのオモシロサじゃない！



あたりまえの遊び方にあきたら ちょっと試してみませんか？

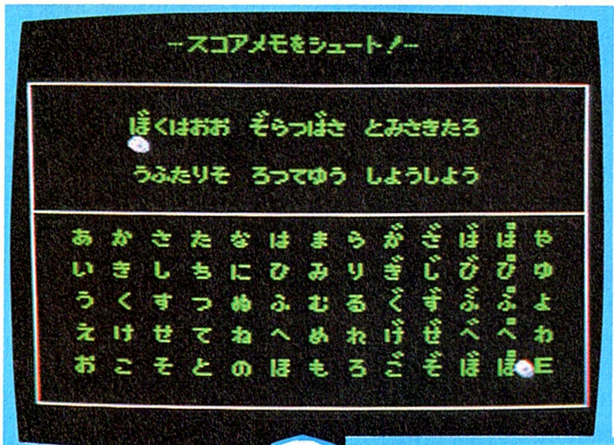
考えられないような大バグ技、すがすがしいギャグ。ありきたりの楽しみ方とは、どこか違う。FCの新しい世界が、無限大の広がりを見せてくる。BBCは、あなたのFCライフをいつも応援しています。



何人たりとも、おれの前はハシラせねえ!!

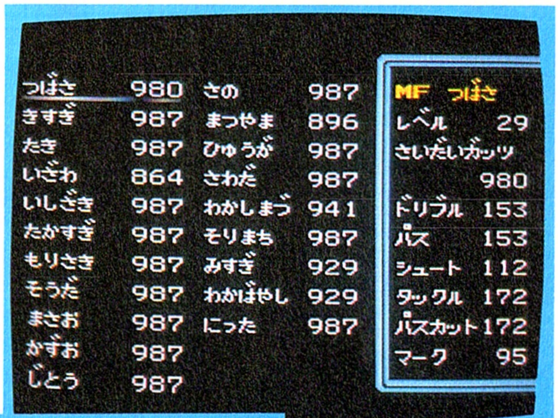
大阪府 虎那魅兼人

いきなりレベル30で国際Jrユース大会の決勝戦に!!











SOFT 3

❶ スコアメモを『ぼくはおおぞらつばさとみさきたろうふたりそろつてゆうしようしよう』とシュート！ くれぐれもミスキックなどヘマをせぬよーに!!

❷ おっやー!? 場面はまさにJr.ユース大会の決勝戦が始まるところだっ！ 相手は西ドイツJr.ユース!!

❸ 見よ！ このレベルを!! 井沢クン以外は全てレベル30前後の超強力全日本Jr.ができあがってるぞ〜っ！ これでセンターライン前からのロングシュートも面白いぐらいきまるぜっ!!!

❹ 必殺シュートがなくたってヘッチャラだ！ 高杉君みたいにこれといったとりえのない選手でもDFから一気に攻め込んで… やった！ 鋭いシュート!!

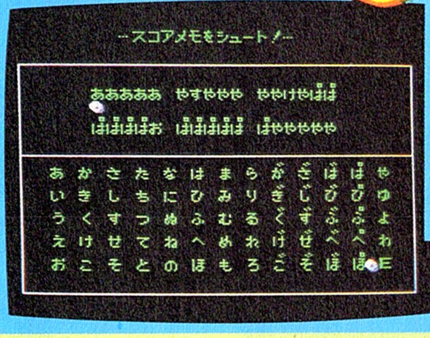
キャプテン翼

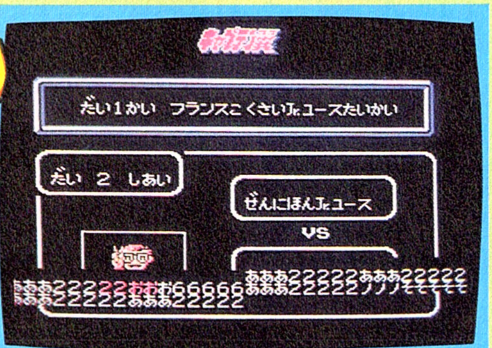
パスワード	群馬県 島田八朔

スポーツのアクションゲームって苦手な私でもこれなら大丈夫!! 「キャプテン翼」だけど、他にもいろんな「お遊び」が含まれてるんですね♡ その中のひとつがこれ、つまりパスワード!! 他にもいくつかパスワードを見つけたけど、ハッキリ言ってこのくらいつじつまが合ってて、お得ってゆーのは他にないと思う！「二人そろって優勝しよう！」なんていかにも翼君らしいパスワードだと思うの。それに国際大会の決勝戦からスタートで、全日本Jr.ユースチームの選手のレベルも申し分なし!! これで対西ドイツ戦もラクチンクリア!! 敵のフォーメーションによっては自分のゴール前から必殺シュート！ なんてゆー奇跡だって起こせちゃうんだよ!!

予選リーグ第2試合の相手国は?

キャプテン翼
パスワード 神奈川県・大河原迷子



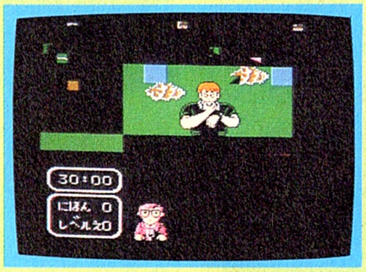




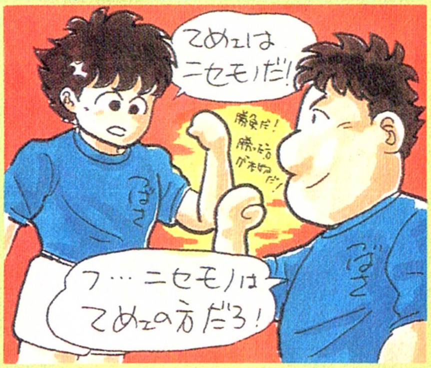
❶ パスワードの裏ワザって、このところパッとしなかったけど、これは…?

❷ 舞台はJr.ユース大会予選リーグ戦、迎えるは世界の強豪…のはずだが?

❸ な、なんだなんだ〜っ? この「レベル」ってゆー国、世界地図のどこを見ても載ってない!?



❹ このユニホームはどー見ても日本Jr.ユースのもの。いったい君達は敵なの? 味方なの?



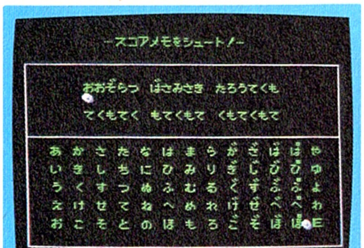
こんにちは! さっそくですが私が偶然みつけちゃったヘンなパスワードを送りまーす♡ スコアメモに「ああああああ やすややや ややけやぱ ぱ ぱぱぱぱお ぱぱぱぱぱ ぱやややや」とシュートして、予選リーグの第1試合目をクリアしたら、第2試合目に進みます。でも今度の相手は知らない国なんですぅ! それにユニホームもソックリだし、もー何が何だかわかんなーい!!



今まさに、BBCは戦国時代!!
神奈川県 ミーハー石井

パスワードだって宣伝さ!?

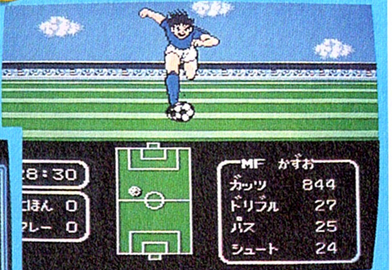
キャプテン翼
パスワード 千葉県・和田沼健

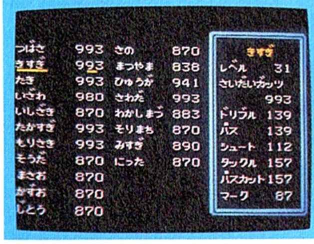


いやぁまったくテクモさんに一本取られちゃったね! 思わずTVに向かって「こーの商売上手!!」なんてタイコもちをしちゃったボクでした。パスワードにこれだけ会社の名前を入れとけば誰だって覚えちゃうもんね。それにスタメン選びさえしっかりすれば国際大会だってラクに勝ち進むこともできるんだから、ホントにうれP!!

❶ 「おおぞらつばさみさきたろうてくもてくもてくもてくもてくもて」と元気よくスコアメモをシュート!!

❷ フランス国際Jr.ユース大会決勝トーナメント第5試合、対マレーシアJr.戦からスタート!!





❸ レベルを見ると… うーん、多少のバラつきはあるものの、相当の強さだぞ! スタメン編成を考えて 最強チームで勝利だ!!

国名が読めねーよう!

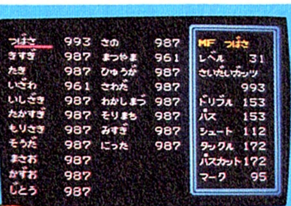
キャプテン翼
パスワード 東京都・増永真人

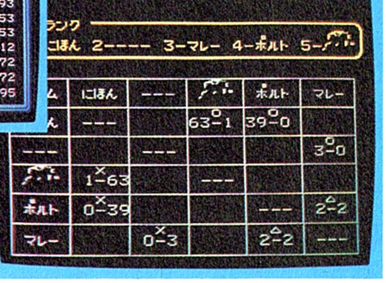
以前テキトーに打ったパスワードがグーゼン大成功!! おかげでパスワード技にハマリ気味の私がまたまた大発見だっ! 今回はなんと一回で見つけたんだよ♡ 表の左端の『あいうえお』5文字を『う』から順番に上から下へ一字ずつ打ち込むだけ! 選手のレベルも高いし、こいつはおトクと喜びいさんで戦っていたら、おかしなチームが出現! しかも画面ストップもあって、結局リセット…

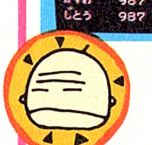


❶ やり方はカンタン!「う」から順にあ行の文字をシュートしまくろう!!

❷ するとどうだっ! みんなのレベルが30前後!! なんてお素敵なんだ!!







❸ ところでリーグ表を見てみよう!…んっ? 何だか変なチームが出場している。何て読むの?



みがけ、センス！　極めろ、ギャグ!!

静岡県　あれから

手雲山はパリ巡業中？



キャプテン翼

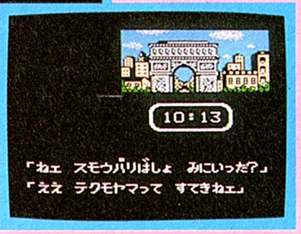
コマンド　新潟県・清水光雄



❶東邦学園高等部に勝って、次なる戦場、フランスへと向かう翼クンの胸の中によぎる思い…　それは岬クンとの「黄金コンビ」復活の夢でした…　岬クン、待っててね！　今行くよーっ!!



❷やって来ましたパリ市内！　あちらに見えるは凱旋門。よーし、こんなににぎやかな所なら、誰か岬クンを知ってるかも…。カーソルを凱旋門の真下に動かし、調べる！



「キャプテン翼」って、サッカーゲームの他に軽いAVGも楽しめる。最近のおすすめゲームなんだけど、僕が岬君を探してパリ市内、凱旋門の下を調べていたら、なんと、こんな有名人の消息が…

❸えっ！「つっぱり大相撲」がパリ巡業中だって!?　そうか、手雲山のパワフルなつり技がこんな所で見られるなんて、ラッキー…なんて言ってる場合か!?

爆烈!! 必殺シュート！

キャプテン翼

おまぬけ　北海道・宮野イコ



やっP！　あたしってば今、翼クンに夢中なの♡　特に日向さんとのドライブタイガーツインシュートが最っ高！　この技を見つけた時も思わずハートがドキドキ♡



❶君のプレーヤーはどこまでレベルアップしたかな？　必殺シュートを覚えたら、早速その選手をゴールポストとコーナーの間のラインまで行かせる。そして、必殺シュートをコマンド!!





❷うお〜っ!!　必殺シュートのすごい威力を見よ！　あのサッカーボールでさえも写真のように破れてペチャンコに…　こんなの防げるわけない!?

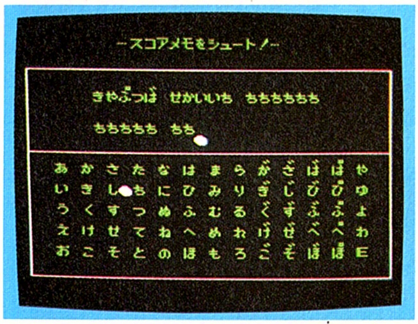
キャプテン翼は世界一!?

キャプテン翼

パスワード　滋賀県・木村匡

みんな聞いてくれ〜っ！　あの「キャプテン翼」でお得パスワードを見つけたぞ〜い!!

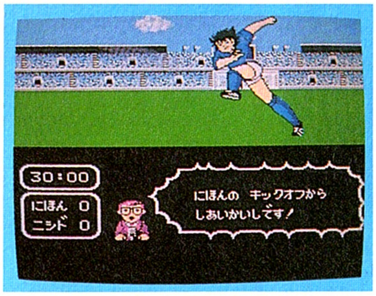
「きゃぷつば　せかいいち　ちちちち…」と最後までスコアメモに書いたらスタートするだけ！　いきなり高レベルのメンバーで西ドイツJr.ユースチームとの決勝戦を楽しめるぞ！　エンディングをてっとり早く見たい人にはおすすめ技だよ〜ん!!

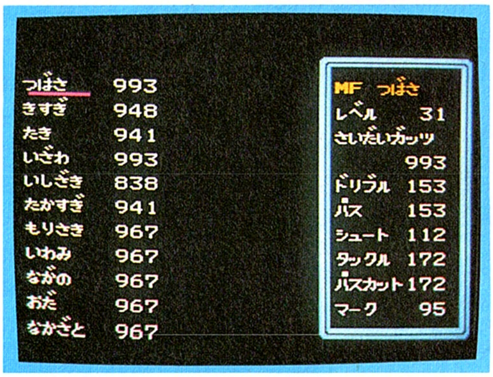




❶先頭に「きゃぷつばせかいいち」と打って、最後まで「ち」をシュート！　調子にのってると先頭まで「ち」になるぞ!!

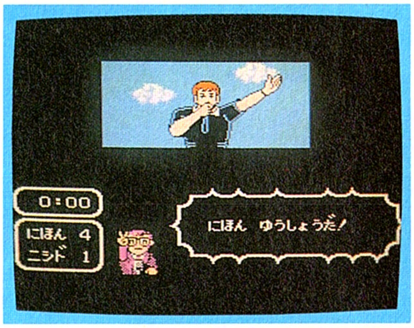
❷おっとー！　いきなり対西ドイツ戦からスタート!!　あの長い道のりを一戦もせずに来ることができるなんて、夢のようだ!!





❹ああ、この感動の瞬間！　このシーンに達するまでわずか数分…

❸選手のレベルもこの通り十分だ！　さあ、シュナイダーが、カルツが、ミューラーが、熱い闘志を燃やして君を待ってるぜーっ!!





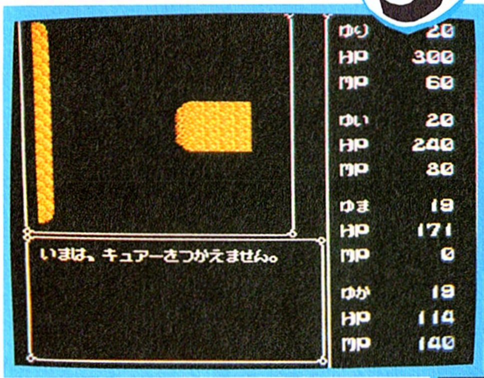
僧侶の呪文が使いほうだいだぞ

ディープダンジョンIII

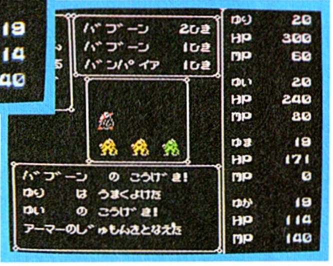
お得技　佐賀県・保利明寛

SOFT 3

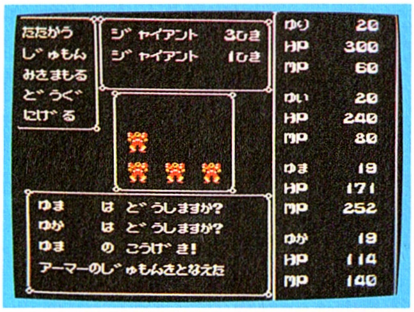
オイラは、僧侶の呪文が永遠に使えるとゆー、とんでもない大技を発見したぜい！　ただし、狩人がアーマーの呪文を覚えてないとこの技はできないのだ。だから、レベルの低い人にはチョット無理だね。だけど、僧侶の呪文が使いほうだいになるので、絶対におススメの大技だと思うぞ。狩人がアーマーの呪文を覚えたら、さっそくやってみよう!!



① まず第1条件として、狩人がアーマーの呪文を覚えなくてはならないのだ。だから、ゲームの後半ぐらいでないとできない。で、アーマーの呪文を狩人が覚えたら、僧侶はMPをすべて使いきる



② その後、戦闘モードに入ったら、狩人にアーマーの呪文を使わせよう。すると僧侶のMPが、最大値よりも多くなるぞ！



③ こうなれば大成功！　僧侶の呪文が使いほうだいなのだ。この技を利用すれば、ゲームが今までよりも、何倍も楽にススメられるハズだ!!



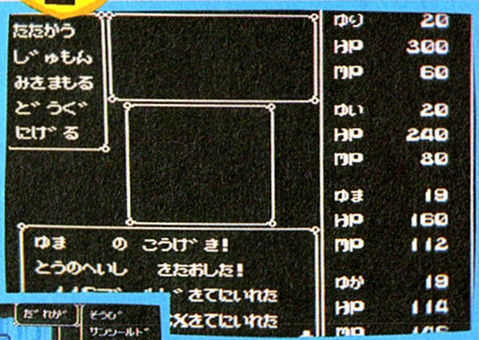
経験値稼ぎにはココが1番なのだ！

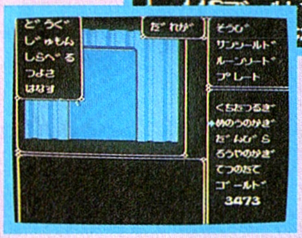
ディープダンジョンIII

お得技　佐賀県・市毛宏

SOFT 1

D・DIIIって経験値を稼ぐのがすっごく大変だと思いませんか!?　そんなあなたに朗報です！　めのうの鍵を手に入れ、ディリージュの塔へ行けるようになったら、中央の階段を登って、5Fまで行って下さい。そこで手鏡を使ってみましょう！　その部屋の反対側に、もうひとつ部屋がありますよね。そうです、そこが経験値稼ぎにピッタリの場所なのです！



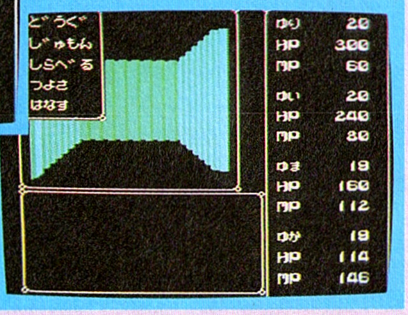


① アイルの街から塔に入ったら、まっすぐ進もう。スグにカベにつきあたるハズだ。そこを右に曲がると、めのうの鍵じゃないと開かない扉がある。その部屋の階段を利用するのだ!!

② 5Fまで登ったら、あとは手鏡をたよりに反対側の部屋まで行こう！　部屋の中には、どうゆーわけか塔の兵士しか現われない。それほど強くないので、倒すのは楽勝なのだ!!

③ すべてやっつけてしまったら、その場所を1歩も動かずに、『しらべる』のコマンドを実行してみよう！　塔の兵士がまた出てくるぞっ!!





④ コイツらは、呪文も使わないし、毒攻撃もしてこない。HPもケッコー低いので、ゲーム中盤では1番オイシイ敵なのだ！　これを何回もくり返してやると、経験値がアッとゆー間に稼げるので、レベルの低い人には絶対におススメだぞ

次号のお題

聖闘士星矢　黄金伝説完結編

さあ、今回のお題も聖闘士星矢だよ！　このゲームは前作同様、小さなバグから大きな技まで、たくさんの技が見つかるハズだ！　どんな技でもイイから、キミの発見した技を送ってちょ。その他にも、ナムコクラシックと忍者くん阿修羅ノ章のネタも大募集！　ゲームをみっちりヤリ込んで、みんながウォ〜とうなるような技を、ガンガン送って欲しい。大技を期待して待ってるぞっ!!



ハガキを出さずして、バグボーイは語れない

神奈川県　かるなばる



わしは、

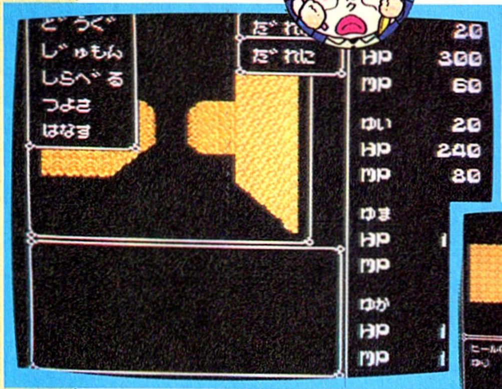
HP回復の呪文なのに…



ディープダンジョンIII
必負技 奈良県／人見崇

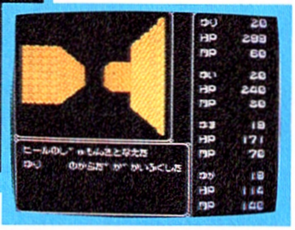
イヤー、D・DIIIって本当に面白いですねェ〜。ところで話は変わりますが、HPが満タンの人に、ヒールの呪文をかけると、HPが減ってしまうことを知ってますか!?



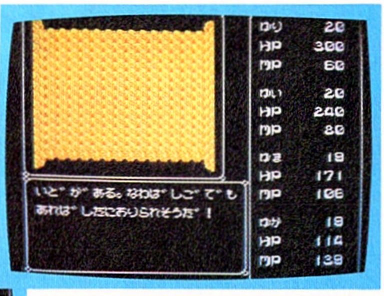


① とりあえず、なんとかヒールの呪文を使えるようにする。で、HPの満タンの人に、ヒールを唱えよう

② すると本当なら、HP回復の呪文なのに、少しだけHPが減ってしまうぞ

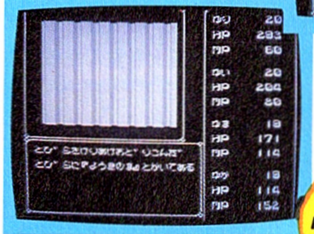


くちた剣は何本でも取れるのだ!!



① ディリージュの塔の主バーザスを倒したら、洞窟B3まで、くちた剣を取りに行こう!

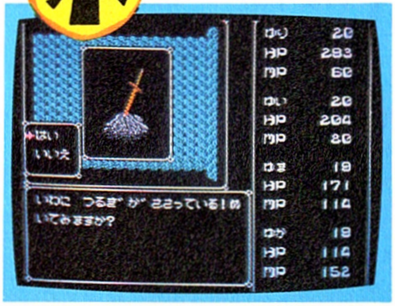
② くちた剣を取ったら、バーザスのいた場所まで戻る。あとはまた、洞窟B3へ行こう!!



ディープダンジョンIII
お得? 青森県／高田章吾



③ すると不思議なことに、さっき取ったハズのくちた剣が、もう1度取れるのだ!!



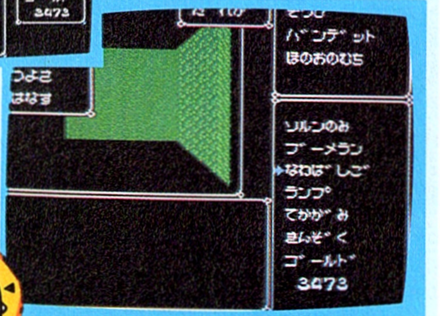
別に売ってお金になるワケじゃないから、何本も手に入ったってしょーがないんだけど、なんとなく得した気分になるので、みんなにも教えてあげよう! くちた剣は、1本だけじゃなくて、何本でも取ることができるんだ。でも、まったく意味がないけどね。

なわばしごでバグるぞ



ディープダンジョンIII
バグ技 栃木県／浅野浩幸

① 最低条件として、なわばしごが必要なので、道具屋に買いに行こう



② なわばしごを買ったら、さっそく町を出よう。町の中でやっても、この技はできない。だから、町を出たところで、なわばしごを使わなきゃダメ!



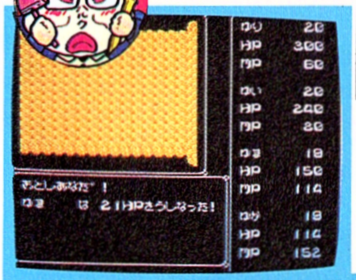


技というほどたいしたモノじゃないんだけど、ケッコーおもしろいと思うので、紹介させてもらいます。ヤリ方のほうも、たいして難しくなく、なわばしごさえあれば、誰にだってできますよ。まあ、おヒマな方はぜひ試してみてください。

③ すると『いまはなわばしごが使えません』と表示され、画面の1部の色が変るのだ!!

落とし穴を調べるとダメージを受けてしまう!?



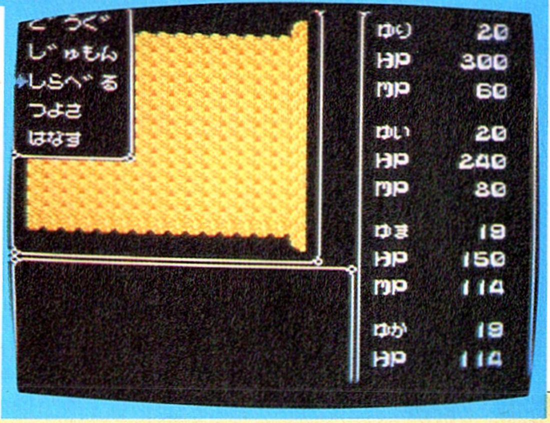


ディープダンジョンIII
必負技 広島県／山田良和

D・DIIIがあんまり面白いので、買ってきてからズ〜っとハマッて遊んでます。でもって、ついでにハマリ技なるものを発見したので、D・Dフリークのみなさんにも教えてさしあげましょう。

① ダンジョンの中の、思わぬ所にある落とし穴。落ちるとけっこうダメージを受ける、イヤなトラップの代表格のひとつだ

② そんなときには開きなおって、落ちた場所を調べてみよう。とんでもないことに、またダメージを受けてしまうぞ。ただそれだけの技なのだ



そなたにハシラをゆずりたかったのに……
北海道 メラメラ

借金で財テク1億円っ!!

松本享の株式必勝学

お得技　三重県／大門忠士

歴史ものが多いＳＬＧだけど、「株式必勝学」だって立派なＳＬＧだよね。ゲームのできも、株式を良くシミュレートしてあるからすごく面白い。でも最初の持ち金が少ないから、急騰株と知っていても手がでない。そんなとき、借金してでも株が買いたいと思った人はいませんか!?　そうゆー人はこの技を使って、銀行から１億円を借りましょう！　ガンガン株が買えますよ!!



❶ ゲームがスタートしたら、スグに100万円を定期預金しよう！　すると銀行から200万円まで借りることができるのだ!!

❷ 借りた200万円を定期預金すると、さらに多くのお金が借りられる。あとはこれを繰り返すだけでイイ

SOFT 1

❸ そうすると１億円がバッチリ借りられる。資金はドッサリあるから、NTTの株でも買いまくれるぞ!!





熊田医師はどっち？

ファミコン探偵倶楽部

おまぬけ　愛知県／広田真之

主人公が記憶喪失になったり、死人甦り伝説があったりと、ハードな展開の中、唯一のお笑い技!!







❶ 春日あずさを探してやって来ました熊田医院。さてここにはどんな謎が？

❷ どうやらあずさは医院の中にいるらしい。そこで熊田医師の机の上を調べる…　これぞ名付けて『熊田先生の腹話術』!!



ハシラの中のこりない面々

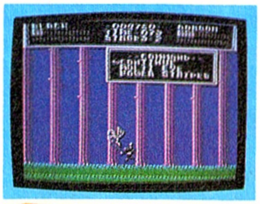
茨城県 あらえっさっさっ

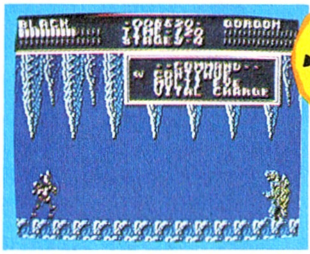
BLACKが無敵に!!

仮面ライダーBLACK

お得技　岐阜県／高円寺成紀

ちょっと難しいけど、仮面ライダーブラックが、無敵になってしまうとゆー大技を見つけたぞ!!





SOFT 1

❶ 3－2のボスとワザと相打ちにする。そのときタイムが１秒でも残るように同時に死のう

❷ すると次のステージから無敵になるぞ。ただし、いくら敵に当っても平気だが、バイクでコケると無敵は終ってしまうぞ

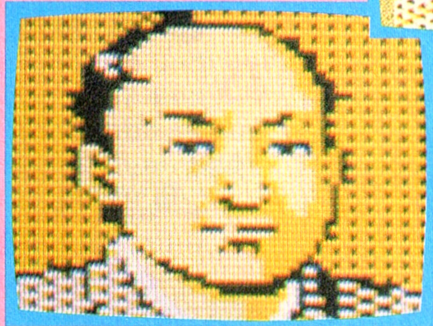
今号の おまぬけちゃん

信長の野望・全国版

おまぬけ　長崎県／深堀新

殆んどの武将が苦虫をかみつぶしたよーな顔の「信長…」にも、実はこんなおまぬけ技があったんだよ～ん！





❶ まずパッケージの中の戦国地図を広げてごらん。そして並いる50人の戦国武将のうち、陸奥国・津軽為信の顔をよ～～く見てみよう！　怖い！

❷ 次にゲームを50カ国モードにして、津軽を選ぶなり“ようすをみる”のコマンドで第２国・津軽の画面を見てみると…　ヒュ～！　笑ってる!!

募集

心から敬意を込めて「このおまぬけ野郎!!」と呼べるような至高のおまぬけ技を探してるよん♡　大ボケコマンド、ぶっとびバグなど、見つけたら即ハガキに書いて、軽やかに送ってちょ！　笑いを失ったボクらに光を!!

ハガキくれ～っ!!

この時期から夏にかけて、ファミコン界は新作ラッシュ！　それだけ多くのソフトがでるとゆーことは、技だってたくさん見つかるハズ。どんな小技だってイイから、キミも技を見つけたら、ハガキに書いてドンドン送ってネ。待ってるよ!!



梅雨空なんか高らかに笑いとばす！

FNN



全国的にうっとおしい天候が続いてる今日この頃（梅雨が明けてたらギャグにもなんねえな）いかがお過ごしですか？　お手元のギャグはカビないうちにポストへ！

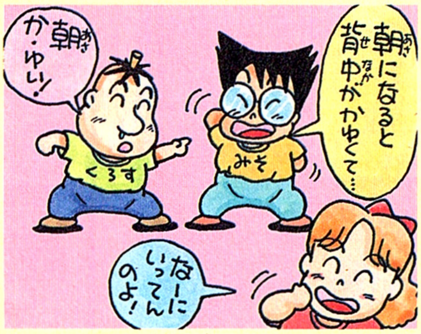


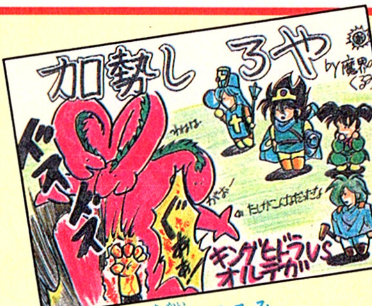
必本一の大バグ野郎！

東京都
ローレシアの王妃

三国一の大バグ野郎

ネタになるのは人気がある証拠!?　みんなが知らなきゃ笑えないもんね。さあ、今日も元気にソフトのアラさがし！





福岡県・魔界のくるみ

短歌ヘラクレスの栄光２　ヘラクレス　またもや私をいからせる　Ⅲなど出したら　ただじゃおかない……字あまり。

山形県・しょいち

やハ！　水戸黄門Ⅱ!!　時代劇のゲームだと言うのに、「Ⅱ」とは何事だ！「水戸黄門・第二段」に変えなさい!!

埼玉県・ミノック

太陽の神殿（東京書籍）もやはり、ゲーム中に計算問題が出てくるのだろうか？

宮城県・はとや

ファミコン探偵倶楽部は、ストーリー、キャラクター設定、グラフィックが秀作の部類に入っているのに、タイトルがそれを見事にぶちこわしている……。

東京都・船津歩

♨さすが任天サンはセンスがイイ。



神奈川県・げりちゃん

前から不思議に思ってたんですけど、常連ってどうしてネタがきれないんでしょうか？

福島県・HACHISUKE

♨知らないトコで努力してんだぜ。

水戸黄門Ⅱさん。外国で印籠が通用するとゆーことは、日本は世界を支配したのか？

愛媛県・ファン・フレディ王子

おい！　テクノスジャパン!!　何でアボボには髪づかみキックができねーんだ!?　……あっそうか！　アボボはハゲだったんだっけ……。

静岡県・ショッカーアキラ

あの～、ダブルドラゴンのアボボさん。そんなにリキむと血管切れますよ。

愛媛県・ボッカリアス在間

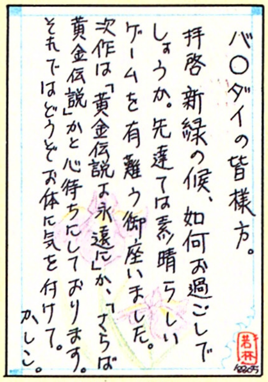
やいっ！　先生!!　生徒からとりあげた必本を職員室で熱心に読むなよ!!

大阪府・大石祥生

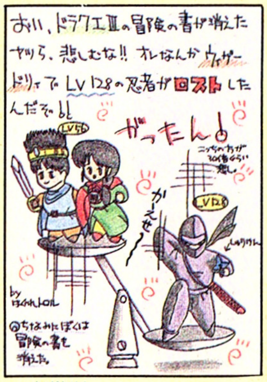
♨１度読んだらやめられない必勝本。ひょっとしたら、今号は自分で買ってるかも？　先生、読んでますか!?



東京都・りっぷすてぃく森野



神奈川県・若林りりす



香川県・はぐれトロル



千葉県・たすとんさん

いくらなんでもいないだろ!!

そろそろハイレグの季節。夏の海は鼻血とよだれとおしっこで鉄分と酸味を増している。そんな日でもハガキを書くキミが好きだ！

☆インパスをとなえて**お中元の中身**を当ててしまうオバサンッ!!

福岡県・ラリホーキャット

☆ぼくってウパ下さいと店員に言ったら**あなたはウパって言うの!?**と言われたやつ!!

群馬県・鈴木正明

☆ファミコンに**話しかける少年!!**

神奈川県・JAR

☆授業に遅れたので、レムオルと言って教室に入った。しかし、先生にはその呪文はきかなかったので**マホカンタ**を唱えた。が、はね返された。

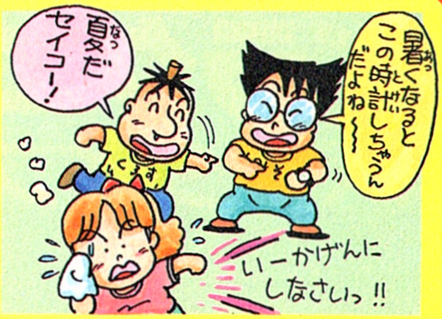
福島県・キルト阿部

☆キャプテン翼をプレイして、**さわやか**になった奴!

大阪府・虎那魅兼人

☆けんかをするとすぐ、くやしかったら必勝本に載ってみろ!!と言う**常連**

大阪府・通信タイム



☆「お父さんの名前は？」と聞かれると**条件反射**で「オルテガ」と答えてしまうやつ!

福島県・HACHISUKE

☆このコーナーで**「やつ」**とつけないと気の文章の終わりに、すまないや……、おっと危ないっ!!

千葉県・茶所くん

☆親子で「遊遊人生」をやったのはいいが、親父が子供ばっかり作ってしまい、とても**気まずい空気**が流れてしまった一家。

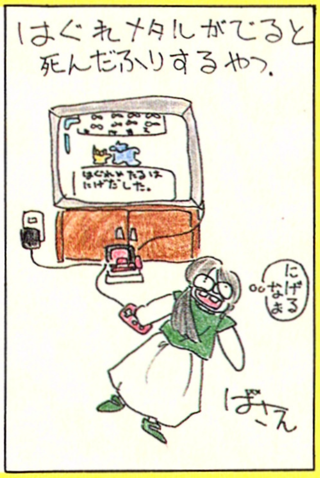
愛媛県・ボッカリアス在間



神奈川県・ミーハー石井



東京都・麗奈



東京都・ばさえ



埼玉県・GRAVE・MISFITS

そーら!! 君も常連の兆しが見えてきた

群馬県 鈴木正明

禅の心で笑いに挑む!

ナゾラー問答

ナゾラーもんどう



続・くろすくんバイク物語の時間どぇす。おばさん事件から2日後の夜、私は大ボケをこき、スピード超過違反を犯してしまいました。26キロオーバーです。3点の減点パパ。罰金は金一万五千円也でした。夜中の11時すぎまでお仕事しなくてもいいんですよおまわりさん。つーことでお国に奉仕したくろすくんはさておき、ナゾラー問答を始めましょう!!

㊐ビーバップハイスクールのヒロシの相棒は!?

㊍ ①トオル ②トオサン ③トウレナイ

愛知県・織田信長

㊐ドラクエIIIで僧侶が使う呪文はどれでしょう!?

㊍ ①サ ②ルカニ ③合戦

神奈川県・スクウェア信徒MK－II SR

㊐刑事ドラマでよく使うものはどれ!?

㊍ ①手ジョー ②江戸ジョー ③宍戸ジョー

埼玉県・宮本大輔

㊐ドラクエのゾンビみたいな敵キャラはなぁーに？

㊍ ①くさったしたい ②おしっこしたい ③うんこもしたい

東京都・ボツ製作所

㊐びんについてるものは？

㊍ ①ア ②フタ ③バーナー

鳥取県・村上俊一

㊐侍ジャイアンツの主人公は？

㊍ ①とぼけた ②顔して ③バンババン

福岡県・けいたん

㊐幼稚園児が絵を描く時に使う道具は何？

㊍ ①コノハガキ ②ノセテ ③クレヨン

福岡県・マグナムTA

㊐ナゾラーランドなどを出しているメーカーは？

㊍ ①いっちも ②にもなく ③サン電子!!

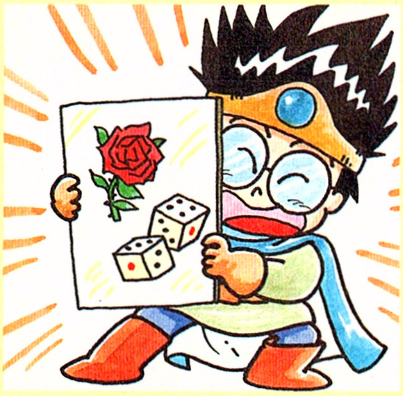
静岡県・ショッカーアキラ



常連になるためにはあと854枚の投稿が必要じゃ
神奈川県 JAR

ドラクエパラダイス

もう、ドラクエIIIの技も出つくした頃だと思うが、ドラクエパラダイスはこれからが本番だ!!



キャラ自慢

ドラクエパラダイス第3回目にして初登場! このコーナーは、まだハガキが少ないから、けっこう狙い目かもね!! 今回では、M・ナイトの作品が良かった。 鈴木はビートルズ、麗夢はサン電子のファンなのかな?



愛知県・DH麗夢

おまぬけモンスター

個人的に、でんそんの、さりげでEX、Gが26ってのが気に入った。しかしまあ、毎回色々なのが出てくるもんだ。ゲームが1本作れそうだな!



福岡県・FANNY FACE



東京都・ビビンバゴンロード



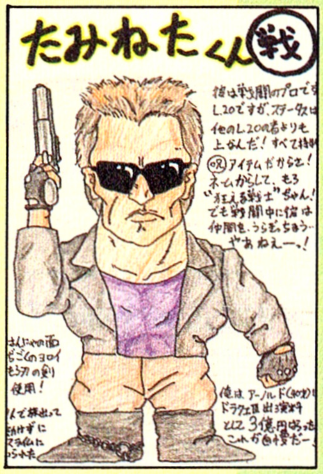
北海道・SABU II



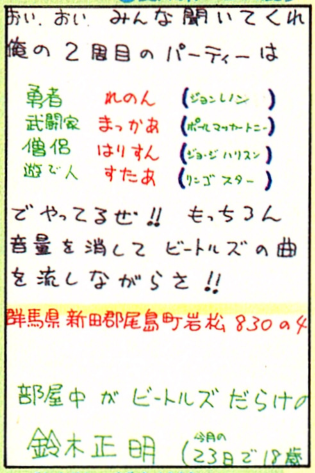
兵庫県・クインビー



東京都・でんそん



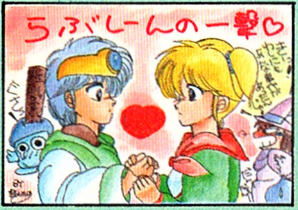
三重県・M・ナイト



群馬県・鈴木正明

続・一撃シリーズ

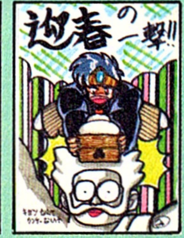
1番ネタ切れの早そうなのがこのコーナーですね! でも、限界まで挑戦するには、もってこいのコーナーですよね! だから、あきらめずにガンバって下さいね!!



東京都・麗奈



鳥取県・村上俊一



北海道・らいおんじ・美京



香川県・宵子

おまぬけ冒険記

やっぱりハガキの少ないこのコーナー!! 実は初登場なのだっ! 今回は絵ネタだけだったけど、文字ネタでもけっこうこうっ!! シンプルで分かりやすいのを!!



東京都・ローレシアの王妃



岐阜県・ぴーまん

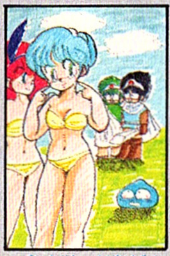


埼玉県・渡辺そーくん

あぶない水着コンテスト

今回は、プロポーションのバランスの良い作品と、わけの分からないのを載せてみたんだけど…いかがかな?


兵庫県・唯川めい

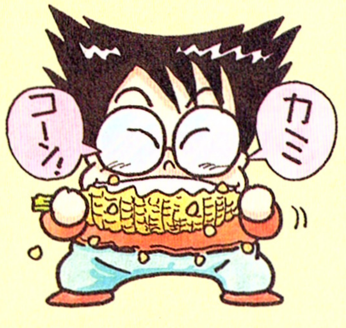

愛知県・宮林和子


埼玉県・沙羅英慕



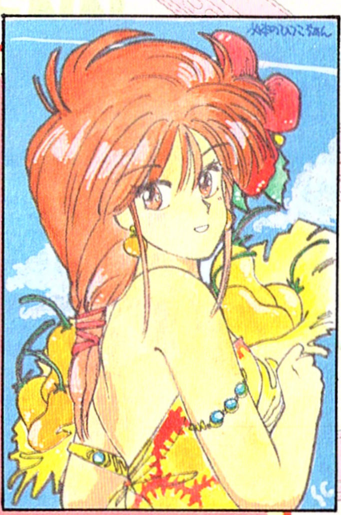
島根県・ラーくん

紙コン アトランダム



へへへへへ。おっと失礼。夏って聞くと、条件反射で口元がゆるんじゃう。オイラはパブロフの犬かっての。

HIPPON かばあガール



愛知県・スライムチイズ

もうほとんどのハガキがドラクエIIIのキャラばっか。だから、こーゆー作品が目立つんだわ。夏っぽくてイイだろ。

今週の高橋くん

いつもいつもやってくれます。見事にハマってるもんね。どこからこんなネタを探してくるんでしょーか? 次作も期待。



群馬県・鈴木正明

エチオピアン太郎



北海道・SABU

ギャハハハハ。見れば見るほどそっくりだなあ。



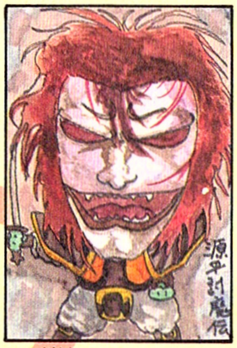
さすが正明ちゃん、やることが違う。常連への道はかくも厳しいっつーことだね。これぐらいの心構えがないと、常連であり続けることはできない!?



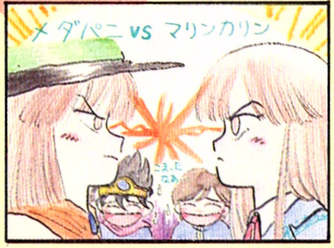
宮城県・今西良樹

いいんだよ、このコーナーはほとんどオイラの好みでやってんだから。カワイきゃイイの。

長崎県・片岡稔幸



2頭身になると、不気味なモンもカワイクなっちゃう。



東京都・おばけの鬼太郎

この対決はアブナイ! まともにぶつかったら大騒ぎだぜ。



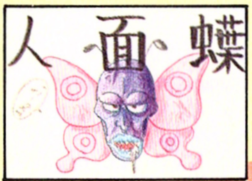
アハハハハ、ありがちなネタだけど、ミョーにおかしい。"ある日のけんじゃさん"ってタイトルも、なんかほのぼのとしててイイな。

東京都・ロトの花よめ

東京都・大田洋一郎

金さんってのはピッタリのネーミングだな。なんでも、レベルの高い遊び人は、桜吹雪を見せるっつー話を聞いたことがあるぜ。



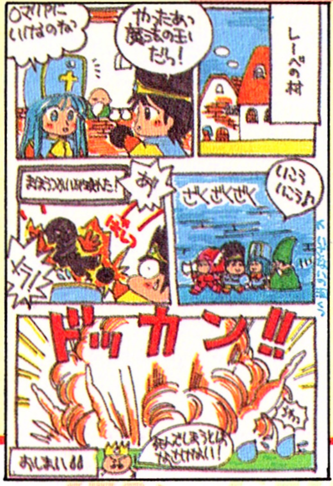


千葉県・白坂則夫

こりゃコワイ! リアルタイプの"じんめんちょう"だ。こんなの見たら逃げ出しちゃうぜ。

愛知県・スライムチーズ

そうだよな、あんなモノ持ちながら戦うなんて、あぶなくてしょーがないよな。



千葉県・POE



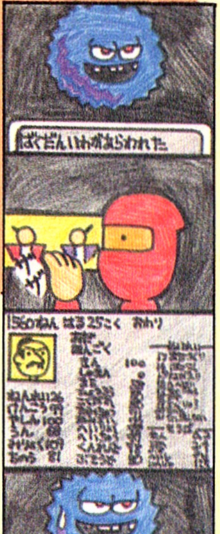
東京都・でんそん

はっきり言って、オイラは男の遊び人は好きじゃない。

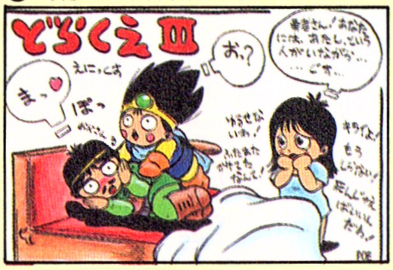
四コマまんが倶楽部

広島県・つるには丸丸虫

ドヒャヒャヒャ。ひさびさにデキのイイ四コマだこと。何も言うことないんだわ。



いったいこのふたりはナニをしてるのかな?





常連老い易くハシラ載り難し

大阪府 通信タイム



FC誌界のサザンオールスターズ。次号の必本は7月1日発売。

君こそファミコンミュージシャン

ファミコンスーパーヒットスタジオ

このところ最新ヒット曲をすぐネタにしてきてくれるからウレシイ。やっぱネタは新鮮に限る

ヤーレンソーランドラクエIII

作詞／神奈川県
筆名前

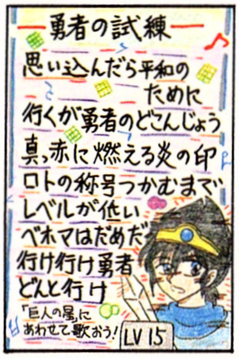
ヤーレンソーランドラクエIII
ヤーレンソーランRPGでないかい
あんた方ファミコン位やったこと
あるっしょ　だけどあれドラクエ
やったら　やみつきなんだよ
うそでないうそでないってうそでない
したっけ1回やってみりゃいいべさ
あんだけやるのにどんだけかかるか
わかるっしょ

♨ヤーレンソーラン北海道のふしで歌ってみよう！　やっぱこの方言ってゆーのは替え歌にはもってこいだね。とっても味がでてます。ドラクエIIIをまだやってない人に捧げた歌だそうだ。



勇者の試練

作詞／山梨県
籠連獅阿



♨チト古いマンガ"巨人の星"のテーマで歌う。ナカナカきれいなイラストが目を引くけど、歌詞も面白い。特に"レベルが低い〜"のあたりが良い！



投稿人たちの歌

作詞／神奈川県
ミーハー石井

いーつまでもたえることなく
投稿しよう
採用の日を夢見て常連の道を
採用された必勝本を大切にしよう
今号もまたボツハガキお金がない

♨とってもなつかしい「今日の日はさようなら」で歌う。この歌詞の良いところはなんといっても2番のアタマの部分だろう。ヒジョーに妙なフレーズだ。歌うときは目を大きく見開いて合唱団みたいな顔してやってみよう！

とにかくおかしきゃいいってことだ！



どうした、ハガキを出したか!? なに？　ハガキがない？　買えばいいじゃん。なにネタがない？　考えなよ！　少しの努力で大きな知名度！　チャンスを逃すな！

三国一の大バグ野郎

他では言えないうっぷんを一気にぶちまけろっ!!　友達だけではなく、日本中のファミコンフリークスにいましめるんじゃぁーっ!!

いくらなんでもいないだろ！

そんなやつ、おまっかいなぁーっ!! と言うわりにドキドキしてるキミ！　そうキミだ！　実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない、ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム

ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次の考えが欲しい!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

お笑いというよりは、教養という文字がよくにあうコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう！　載る確率が高いぞっ！

ドラクエパラダイス

ドラクエフリークによるドラクエフリークのためのコーナー！　あぶない水着コンテスト、続・会心の一撃キャラ自慢、など幅広く求む！

こうじまち画報

○ナゾラー問答○
リズムとキレ味が勝負！　FCネタから、身近なネタまでオールラウンドで受けつけちゃう！

○四コマまんが倶楽部○
だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4つのコマで表現してくれ！　絵の上手下手は関係なし！

○ふれあい日記○
日ごろふと感じる、人のやさしさ、あたたかさをキミの真心で文章にしてほしい。ぬくもりを僕は待ってる。

○新コーナーも募集中○
なぁーに、自分がやりたいって思うネタをそのまま送ってきちゃえばいい訳。新鮮な感性を期待してるぜっ！

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

vol.11の「ホラーは踊る」に書いてあった世界一短かいホラー。あれは男がたった1人生き残ったが女はまだ何人か生きていてドアをノックしたんじゃないでしょーか？

（岐阜県・必本の雅・14歳）

▶それもけっこう怖い！

（ハルク）

僕はいまだにファミコンを持っていない天然記念物のような男です。人もそう言います。しかしドラクエIIIを友人の家でやってからほしくてたまらなくなったので研究のため必本を買っています。よし、きめました。まず本体を買いましょう！

（浜松市・小早川勝・15歳）

▶天然記念物……。ステキ。

（マッキー）

ドラクエIIIに夢中になって会社を休むのはよくないなァ。やはり購入前に会社はやめなきゃ。私みたいに。

（豊橋市・鈴木宣範・23歳）

▶あー。今の発言は聞かなかったことにしましょうね。

（マッキー）

ヒラ坊、最近性格変わったんじゃないの？

（船橋市・松川由美）

▶わかった？

（ヒラ坊）

きいて下さい！すっごい大ひげき!!わたしは部活を休んで必本を買いにいったんですっ！いくとき（本屋だよ）車にひかれそうになって……本屋について必本買おうとしたら男がそこにいて（かいにくいんだよ女の子は）ずーっとうごかないから待ってたのよね。20分待ってやっとこ買えた！そんで帰るとき同学年の男たちに見つかってしまい（部活やすんだことがばれる…）大いそぎでじてんこいでったら車にひかれそうになり……。（2回目）必本買うのもたいへんだわ……。

（埼玉県・くっきい・14歳）

▶14歳の青春を感じるわい！しかし埼玉県は交通事故多いから気をつけな。

（ハルク）

編集部のみなさんも原発、管理教育、人権問題について考えてみて下さい！

（京都府・的場信樹・17歳）

▶ウィザードリィ友の会では日々悩んでおりますです。真剣ですぞ。たとえは善より悪のほうが強い武器を使用できるということはどういうことだと思われますでしょうか？

（ベニー松山）

ファミコン探偵倶楽部のはじめのシーンを見て思わずゾクッときた男子諸君、あなたはすでにビョーキです。

（大田区・竹田理沙）

▶ゾクッ。……ぼくだけじゃないもん。

（スッシー保坂）

俺っちの住んでる京極町は水がおいしいのである。うらやましいだろ。

（北海道・尼子晋哉・16歳）

▶ビール飲むから平気だいっ！

（ハルク）

私はあのポートピア連続殺人事件の迷路で何10分も迷ったよーなしょーがない奴なんだけど、こんな私でもウィズをやりこなすことができるでしょーか？

（千葉県・たすとんさん・16歳）

▶祈る気持を忘れなければだいじょーぶでごじゃる。

（ベニー松山）

マイケルってどんな奴？

（兵庫県・左中秀憲・16歳）

▶外人の美少年です。

（ヒラ坊）

ファミリーサーキットは面白い。今のファミコンレースゲームでは最高の出来で今でも時々やっている。あの微妙なコーナーリングの操作にはしびれる。

（三重県・戸田直樹）

▶遠藤サンが聞いたら喜びそうね。

（マッキー）

私はアンケートハガキのあて先を見てビーックリしてしまいました。私の通っている中学校は近くにある×××です。そこの中3のスライムとは私のことです。

（杉並区・朝野陽子）

▶スライムの顔が見たい。

（ヒラ坊）

実は私パソコン党で、今までファミコンを軽視（失礼）していたんです。自分でゲームを打ちこんだりしながら年甲斐もなく楽しんでいたんですが、ある時ウィザードリィの記事でパソコンよりファミコンの方がだんぜん面白そうに感じたことがあって、それ以来ファミコンに寝返る機会を狙ってはいるのですが家族の冷たい視線にめげそう。こっそり隠れて必本を読む私にベニー松山様から暖かい励ましをお願い致します。

（和歌山県・山尾真須美・主婦）

▶ウィザードリィ・ファミコン版が他のあらゆるパソコン版よりすぐれていることは間違いありません。早めに寝返ってください。コロリン。

（ベニー松山）



（兵庫県・JRきたきんき）

聖闘士星矢黄金伝説完結編はたしかに前作より難しい。現にぼくはデスマスクと戦ったとき残りのコスモが10しかなく大苦戦、なんとか勝てたものの巨蟹宮はあまりやりたくない。それ以外では双児宮へ通じるアクション面で瞬のジャンプ力がありすぎたため、2度も失敗した。しかし2日で終わった。徹夜はしてません。

（埼玉県・和田信利・16歳）

▶よくがんばりました。

（マッキー）

桃太郎伝説のファンだったので、タイトルを見ただけで桃太郎電鉄とはいったい何かとても気になりました。最初は単なる誤植かと思いましたが期待してます。

（船橋市・森上純子）

▶忍者らホイなんてのもでますね。しかしさくまさんのダジャレは面白い。

（ハルク）

創刊号から読んでいる正当派から一言。みなさん、他の雑誌やまんがのネタを盗んで出すのはやめてくだされ。「電子レンジをチンという……」のネタなど相原コージのコミックにのってたそのものですよ！知らないとでも思ってんでしょーかねぇ？

（杉並区・平間美幸）

▶同じ意見のハガキを何枚かいただきました。編集部としてもチェックがあまかったと反省してるのねん。

（ヒラ坊）

バイタリスセットホールドってどういう物ですか？

（松戸市・木桧秀一・16歳）

▶ヒラ坊に聞こうと思ったら、トイレに入ったまま出てきません。ずーっとそこにいたら。

（マッキー）

ファミコン・ソフトスクランブルをいつも楽しみにしてますが今号は4本しか紹介していないのでがっかりした。毎号2ページくらいのせてほしい。

（栃木県・小口信一）

▶この件に関して説明しておきますと原則としてスクランブルでとりあげるソフトは必勝本の発売日から次の号の発売日までのあいだにでるソフトをとりあげるようにしています。したがって発売本数が少なかったり、直前になって発売日が延期になったりすることがありますからページ数は固定することがむつかしいんですね。あんまり先のほうの発売のソフトを中途ハンパに批評するってことだけはさけたいと思ってます。わかってもらえた？

（マッキー）

夏はちゃんとお風呂に入って下さい。

（愛知県・矢野愛樹・14歳）

▶はい！毎日はいりますっ！と元気に返事をしたところで次号発売7月1日(金)です！よろしくねっ！



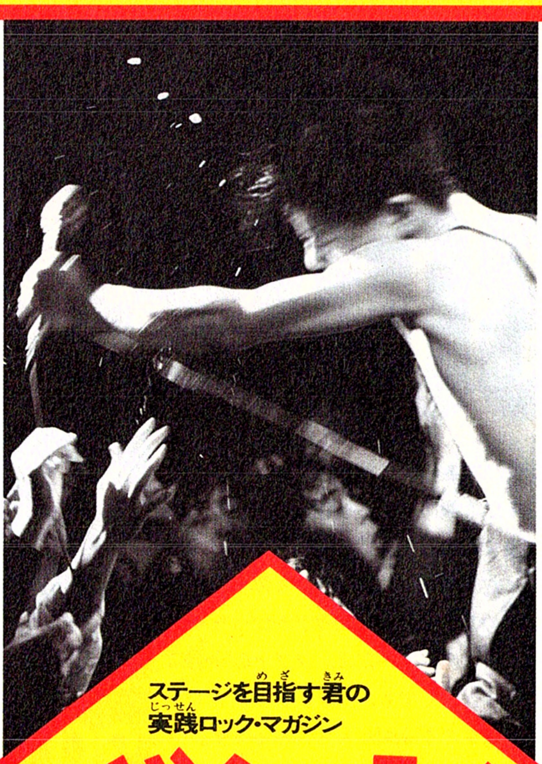
野球ゲームに気合が入る!!
江川のウソ 東尾のホント 山田の意地
永谷脩・著
エース3人の処世術
江川のウソ、東尾のホント、山田の意地
〜エース3人の処世術〜
写真提供 文藝春秋Number・サンケイスポーツ
永谷脩著
定価1000円
エースと呼ばれた男なら、簡単に野球をやめられない。それぞれにマウンドへの執着のドラマがあるはずだ。突然の引退、麻雀賭博容疑、二軍落ち、造反と話題を振りまいた三人への密着取材で綴る「エースの物語」。
発売中!!
エキサイティング・ベースボール!!
THE TV VIEWERS GUIDE
大リーグ選手名鑑'88
大リーグTV観戦はこの一冊で楽しさ倍増!!
好評発売中
JICC出版局
エキサイティング・ベースボール!!
THE TV VIEWERS GUIDE
大リーグ選手名鑑'88
★熱投/豪打/強肩/俊足/★
ノーラン・ライアン マイク・スコット
ロジャー・クレメンス マイク・シュミット ウエイド・ボックス
デール・マーフィー オジー・スミス……
★大リーグ観戦のための基礎知識★

僕達の夢は本気です。

宝島から新しい音楽総合情報誌が誕生。バンドキッズの夢を応援する月刊マガジンです。

①楽器テクニックはもとより、バンドの組み方からライブハウスへの出演法まで、初心者もセミ・プロも納得の実践情報を満載。
②今、最高に盛り上がっている日本のロック・シーンを完全フォロー。イキのいい日本のロック・アーティストたちが続々登場。
③ステージ・ファッション、人気ミュージシャンによるパート別アドバイスなど、「バンドやろうぜ」ならではのユニークな切り口。
④すでに大好評のメンバー募集をはじめ、バンドの悩みQ&A、読者と一緒に作るHOTな情報コーナー。

エキサイティングな企画が山積みです。



ステージを目指す君の
実践ロック・マガジン

バンドやろうぜ®

MAGAZINE FOR ALL ROCK KIDS

本誌独占 ヒルビリーバップス
再スタート宣言
少人数でもバンドはできる
初歩から学ぶ パート別楽器上達講座
ミュージシャンのテクニックを盗め
ロックファッション&ヘア・メイク
メンバー募集500人!
バンド・インタビュー ラウドネス

特集・バンド成功のための100の方法
メンバー集めからオリジナル曲作りまで
レッド・ウォーリアーズ最新インタビュー
ツアー密着徹底取材!
バンド徹底分析・BUCK-TICK
実力派プロの実戦プレイ・アドバイス
エレファント・カシマシ/DEAD END
レピッシュ/パーソンズ/PINK etc.
ユニーク・バンドのすすめ

6/27創刊!

毎月27日発売/AB判/390円

創刊記念イベント! 8/20大阪毎日ホール 8/27東京MZA有明
〔出演バンド〕ZIGGY/REACTION/TOYS etc. 詳しくは創刊号で。

JICC出版局 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ☎03(234)4621

バンドキッズのための必勝本!

SUPER GOLD

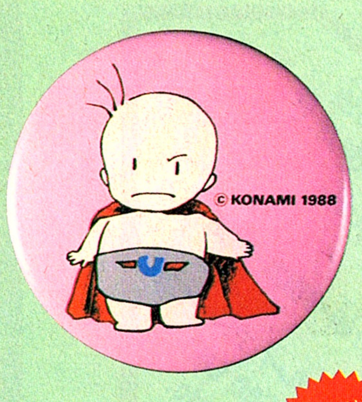
読者プレゼント
NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなFCグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



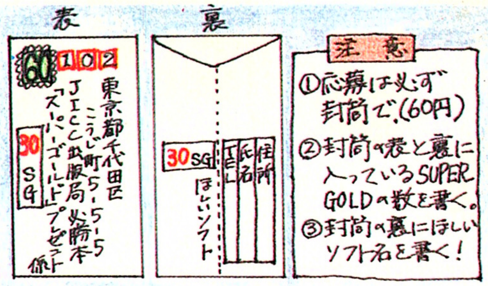
ぼくってウパバッチ
(コナミ)

5名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは7月1日(金)当日消印有効。発表はVol.17の予定です。





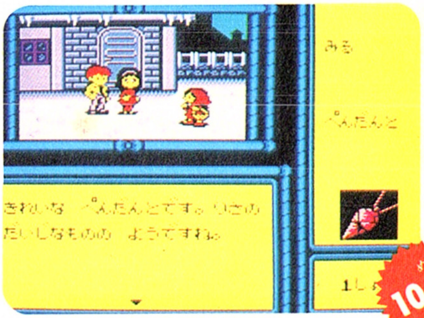
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキ プレゼント

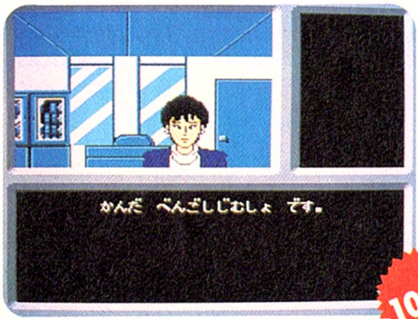
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



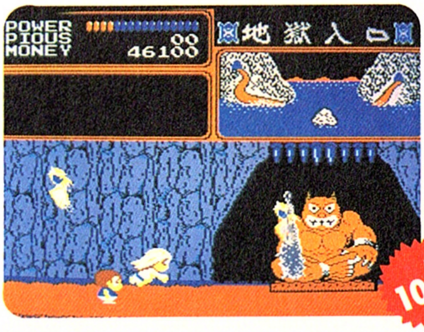
③究極ハリキリスタジアム（タイトー）



①リサの妖精伝説（コナミ）



④ファミコン探偵倶楽部（後編）（任天堂）



②妖怪道中記（ナムコ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、７月１日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、８月19日㈮発売のVol.17のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.9 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・永峰智志　秋田県・大谷直樹　栃木県・添島保憲　東京都・林勝二　玉置貴弘　神奈川県・福本康明　富山県・天知浩一　山梨県・山際徹　岐阜県・小島英治　愛知県・上田亜紀子　京都府・伊東真志　大阪府・新庄忠幸　兵庫県・有森孝久　広島県・高城真二　山口県・平川祐介　高知県・森山正浩　福岡県・村越大輔　藤岡辰也　長崎県・永野和夫　鹿児島県・明石修平　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・野々村隆司　福島県・塩原良治　群馬県・土屋賢士　埼玉県・松本慎也　千葉県・池上公人　東京都・俵明広　神奈川県・船田寛樹　新潟県・寺田博之　長野県・柳川圭次　静岡県・仲田亮太　愛知県・奥山孝幸　滋賀県・中村陽一　京都府・野庭拓也　大阪府・長尾信宏　兵庫県・鈴木篤史　和歌山県・小宮伸彦　広島県・草刈健太郎　香川県・春日井邦夫　福岡県・落合慎也　宮崎県・田島吉昭　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・高橋俊二　宮城県・大和田貴臣　茨城県・八代雅彰　群馬県・菊池丸男　埼玉県・魚住由貴　丹羽勝則　千葉県・徳丸尚　東京都・新堂正顕　神奈川県・湯浅健太　石川県・尾越誠司　長野県・三宅哲也　岐阜県・橋本秀己　愛知県・前園靖弘　三重県・石原修二　京都府・牧野勝海　大阪府・土屋隆志　荒川良裕　奈良県・大貫明彦　岡山県・宍戸たかし　長崎県・今泉直人　他20名

★リップルアイランドペンケース

福島県・石田弥一　埼玉県・安東孝行　三重県・小松保夫　福岡県・手塚澄彦

アンケート・ハガキ・プレゼント

①バイオミラクルぼくってウパ

岩手県・三山耕司　栃木県・緒方真二　東京都・藤巻和平　富山県・桜井武志　山梨県・竹田伸吾　岐阜県・島岡敬之　愛知県・半沢徹男　滋賀県・大津智広　和歌山県・山森成樹　高知県・羽根田良雄

②風雲少林拳

福島県・松崎啓志　群馬県・戸板匠　東京都・西山貢徳　神奈川県・福竹勇馬　新潟県・宇津井剛　岐阜県・豊原佐希　静岡県・尾形悦児　滋賀県・曽根瞬一　京都府・宮原英和　熊本県・小柳裕貴

③ファミコン探偵倶楽部（前編）

北海道・浅田茂樹　埼玉県・阿辺輝夫　千葉県・橋本克己　東京都・小倉孝明　神奈川県・波野由紀彦　石川県・若松靖弘　長野県・久保田幸宏　京都府・的場弘之　奈良県・巻原峰次　島根県・高島淳

④砂漠の狐

宮城県・大曽根貴秋　山形県・中西則和　千葉県・布施竹雄　神奈川県・三ノ瀬功二　福井県・白金寛信　愛知県・米光豊　大阪府・志賀高文　和歌山県・塚本誠司　福岡県・内藤昌彦　鹿児島県・中正史



ファミコン探偵倶楽部

前編ハイライト&後編

■任天堂■前・後編各¥2600■発売中■ディスク

消えた後継者

前編のハイライトシーン



◀この海上の崖で少年は天知に助けられた、しかし少年は記憶喪失に。調査開始だ！

主人公は

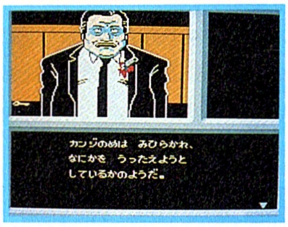
記憶喪失だった。ゲームのプロローグは主人公の少年が海上の崖で謎の人物天地に助けられるところから始まる。少年は空木探偵事務所の助手だったのだが、ある事件を追っている際に、何者かに襲われたというわけだ。



◀少年は探偵だった。そして綾城家の執事である善蔵が、事件の調査の依頼人だった

依頼人は

綾城家の執事である善蔵だった。少年が事務所で見つけたメモには「明神村・綾城」と書かれてあったが、その綾城家の執事である善蔵こそが、この少年に事件の調査を依頼した張本人だったのだ。



◀綾城商事の会長であったキクに続き、社長の完治までも殺されてしまった。犯人は？

完治が

殺された！ 綾城商事の会長である綾城キクに続いて分家筋の長男で綾城商事の社長でもあった完治が、何者かによって綾城家の土蔵の中で殺されてしまった。警察の話によると身内の犯行ということだが…。



◀兄の完治が殺されたというのに、次郎はいたって元気だ。なんとなく不信感が…

次郎は

完治の死にあまりショックを受けていないようだ。綾城商事の専務だった次郎は会長のキク、社長の完治が死んだことによって一番トクをした人物なのかもしれない。とりもなおさず次郎はいたって元気なのだ。

死人甦り伝説

明神村には恐ろしい伝説があった。戦国時代に領主だった綾城家の先祖と争っていた隣国の城主が綾城の墓を次々とあばいたことで、殺された綾城の君主が甦ったという伝説だ。土葬の風習が呼ぶ〈死人甦り伝説〉なのだ。



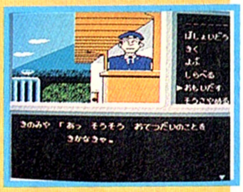
▲明神村に戦国時代から伝わる恐ろしい伝説だ

ゲームの特徴

このゲームにはいくつかのポイントがある。まず同じことについて2度・3度聞くことによって話が進行するということだ。たとえば最初に善蔵にあった時に「親戚」のことを何回か聞くことによってキクの寝室に入ることができる。



次にこの主人公は記憶喪失ということなのでとにかくマメに「思い出して」みることだ。茜に会うためにはこのコマンドが必要だ。



主な登場人物



善蔵
綾城家の執事。父の代から綾城家につかえている。綾城キクの死に疑問を持ち、空木探偵事務所に調査を依頼したのだった。実直で割合に信頼感がある。



茜
本名は山崎茜。年は19才で綾城家のお手伝いをしている。キクが死亡した時の死体の第1発見者である。ナイーブで素直な少女である。何かを知っているかも？



完治
本名は綾城完治。綾城商事の社長だったが、何者かによって綾城家の土蔵で殺害される。分家筋の3人兄弟の長男で、キクの存在をうとましく思っていた。



次郎
本名は綾城次郎。綾城商事の専務だったが、完治に続いて殺されてしまう。秀才肌でクール。完治の片腕として仕事をしているように見えたが実は…。



あずさ
本名春日あずさ。綾城キクの姪で、完治の妹である。綾城家から不動産業を営む春日家へと嫁いだ。性格はきつく、仲々話してくれない。後編では失踪する。



熊田
殺された綾城キクの主治医だった。キクの死亡確認も行なっている。明神村ではただひとりの医者であるが綾城ユリの話になると急に、テレてしまう人である。



玄信
明神村にある神楽寺の住職である。少年が寺を訪れると明神村に伝わる「死人甦り伝説」を詳しく教えてくれる。最初は不親切だが、後編では重要人物に。



駅員
明神村にある明神駅のただひとりの駅員。意外と親切でもの知り。村のことをいろいろと教えてくれる。とくに綾城家の人物については必ず聞いてみよう。



天知
主人公の少年探偵を海上の崖で助けてくれた恩人。明神村の隣町である大里市内のマンションでひとり暮ししている。推理小説マニアでヒントをくれたりする。

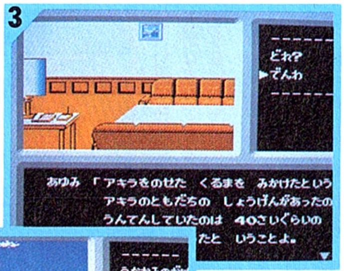
指名手配になったアキラはどこに?

完治が死んだことによって、その息子であるアキラにがぜん容疑がかかってきた。かねてから不審な行動が多かったアキラだが、土蔵の鍵からアキラの指紋が検出され、ついにアキラは全国に指名手配される。



▶完治の妻であり、アキラの母であるかおりは、完治の死でただとまどうばかり。アキラはどこに?





▶海上の崖を調べているとこの平吉が出現。平吉によると、美しい女性がこの崖に来るらしいが…

◀キクの遺言公開の日と前後して、アキラは誰か40才くらいの男と一緒に行動していたらしいのだが…



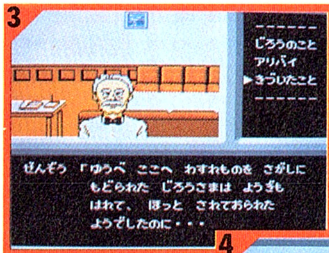
遂に新たな展開が!!

完治の息子であるアキラは指名手配になったが、イマイチしっくりこない。それと言うのも完治を殺害した凶器からは、誰の指紋も検出されなかったからである。さらに熊田の話によると完治は、ナイフで刺される以前に既に死んでいたことになるからだ。…と少年はいろいろ考えているうちに、また新な事件が没発する。事務所にかかってきた電話には、悲痛な声が…。

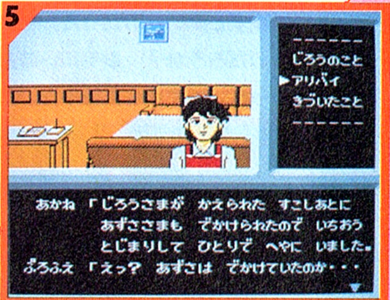
そして後編に突入!

不吉な電話で幕を閉じた前編だったが、実はこの電話は善蔵からだった。そして激動の後編へ。

後編の始まりは、次郎の首吊り現場からだった。これで綾城商事は会長のキク、社長の完治に次いで専務の次郎まで失ってしまったのだ。果たして犯人は誰なのか? やはりアキラの犯行なのだろうか? あずさは「次は私が殺される」と言い残し逃亡してしまう。また次郎は死ぬ前夜に何か捜し物をしていたらしいのだ。熊田はちっ息による自殺だと言うが、次郎が自殺する動機など全く見あたらないのだが…。



◀善蔵の話によると、次郎は殺される前夜になにか捜しものをしていたというのだが…

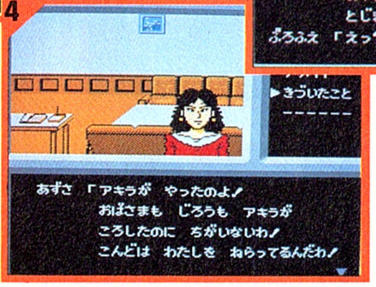




◀なんと前編で有力容疑者だった次男の次郎がいきなり自殺!? いったいこれは…



◀熊田先生によると、見てのとおりの首吊りによるちっ息死だというわけだが…。しかし…



▲あずさは相変らずだ。兄弟の2人が殺されたので、今度は自分だと恐がっている

◀茜の話によると、次郎が殺された晩、あずさはでかけていた



平吉

明神村の住人で、少年が海上の崖をウロウロしていると出現する。平吉からは海上の崖に毎日のように来る美人女性のことを聞けるが、再び崖に行ってみると…。

ゆきこ

本名は「ふじみやゆきこ」。平吉が言っていた美人の女性がこの人なんだろうか? 彼女は実は、綾城家のある人物と関係があった。彼女はいったい…?

かおり

殺された綾城完治の妻でアキラの母親である。ファッションデザイナーで、完治が殺された時は海外出張していた。しきりに自分の息子のアキラをかばうが…?

れいこ

本名は「いしのれいこ」である。綾城商事の顧問弁護士である神田の事務所の事務をやっている。後編で登場するが、事件についてはたいして話してくれない。

その他の登場人物

アキラ



本名は綾城アキラ23歳。綾城完治の一人息子である。金使いが荒く、遊び人というう わさもあり、あまり評判がよくない。警察のお世話になったこともあるらしく、この事件の犯人の最有力人物だ。

ユリ



綾城キクの一人娘である。綾城家の正統な後継者としての「印」を持っていることになっている。キクの遺言では、綾城家はユリが継ぐことになっているのだが、現在どこに居るのか全く不明である。

かずと



本名は綾城かずとである。綾城家の正統の後継者である綾城ユリの腹違いの弟である。かずととその母親はかつて、綾城家に住んでいたこともあるが、綾城キクがとうとう追い出してしまったのだった。

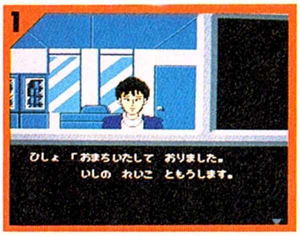
神田



綾城商事の顧問弁護士。キクの遺言書作成の時に協力したのだった。現在仕事で出張中であり、後編に入ってもいっこうに出てこない。まわりの人たちの話によると、結構頼りのきれる人物のようだ。

ついに神田事務所へ！

いったい次郎は死ぬ前夜、何を捜していたのだろう。少年探偵は考えた。そこに一人の男が浮かびあがったのだ。このことで少年は神田事務所へと向かった。あいにく神田は留守だったが、社員のれい子が話を聞いてくれる。れい子の話では次郎が自殺するとは思えないが…。





◀この「いしのれいこ」が神田弁護士事務所で出むかえてくれる。しかし依然として神田は不在である



▶れい子の話によると次郎はどうやら、自殺ではないらしい…

◀神田弁護士についてのうわさは、よいものばかり。神田は綾城商事の顧問弁護士で、若手の仲々やり手の弁護士であるらしい

綾城かずとは現在どこに？

綾城家はキク、完治、次郎の３人を失ってしまった。もともと本家筋には、綾城ユリとその腹違いの弟である綾城かずとがいたのだった。ではその２人は今はどこにいるのだろうか？　お手伝いの茜もついに実家に帰ってしまった。あずさも失踪中だ。この先の展開はいかに？



▶次々明かされる事実に、善蔵の頭も、ついにパンクしてしまったようだ



▲熊田先生は次郎が自殺だと言いはるが、実際は？



◀このあたりで頻繁に話に出る綾城かずととは？



◀綾城かずとも綾城家の血をひく人間だったのだ！　今後の展開にとって重要な人物だ





▲村人は死んだはずのキクが歩いていたのを見たという

◀なぜか同じ時間に…と話す駅員だ

キクが甦ったぁ？

綾城家のキク、完治、次郎の３人がたて続けに殺害され、明神村の村人たちは大騒ぎだ。明神村には「死人甦り伝説」があったが、今ではキクが甦ったと村人は口々に言っている。さらにキクを見たという人まで…。

茜がいなくなってしまう！

当初から中間的な立場だった、お手伝いの茜がついに実家に帰ってしまった。なんとなく何かを知っていそうな茜が、いったいどうしたのか？



玄信がキーポイントに！

今まではあまり協力的でなかった、神楽寺の玄信だが、ここに至り少年探偵の大きな味方になってくれる。神楽寺で、ある重要なものをくれる。



数々の疑問点が…！

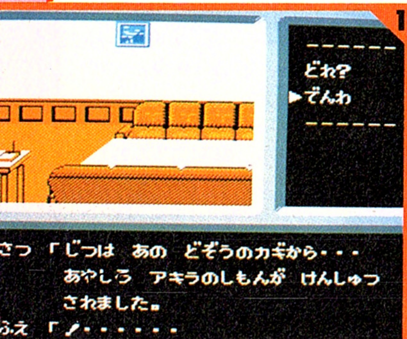
ここまでのストーリーをふり返ってみるといくつかの疑問点が残る。まず当初から不審な行動で指名手配になっているアキラだが、どうやらアキラは40才ぐらいの男と共に行動しているらしいのだ。また天知の言っていた「おまもり」とは？　さらに綾城ユリ、かずとの兄弟はいったいどこにいるのだろうか？まだまだ何かありそうだ。

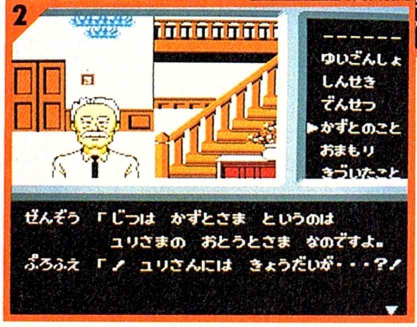
▶海上の崖で出会った「ふじみやゆきこ」という美しい女性。現在はどこに？





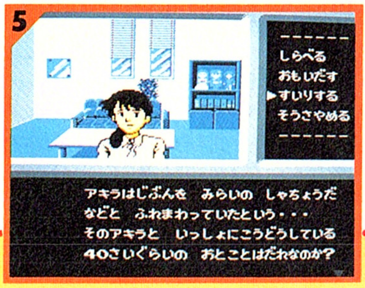
▼まず一番怪しいのは、やっぱりアキラだろう。いっこうに行方がわからないが…





▲天知の話によると、少年は助けられたとき「おまもり」と言っていたそうだが、おまもりとは？

◀綾城かずとは綾城ユリの腹違いの弟だったのだ。しかしユリといい、かずとといい、いったいどこにいるのだろう



◀キクが殺される前後にアキラは誰かと一緒に行動していたらしい。それは誰か？

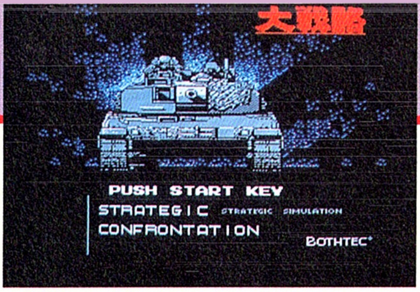
THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET

イエイッ！雨降ってますかぁ？最近の雨は放射能はいってっかもしんないから濡れちゃだめだぞっ！原発なんかあっちこっちにつくるからこんなことになるんだよなぁ。自然にかえろーぜ！戦争なんてゲームだけにしよーな。てなわけで大戦略がファミコン版ででき



る！任天堂のファミコン・ウォーズも本格的なノリがきまってるぜ。エッガーランドⅡにスーパーピンボール。どっちもマニアにおすすめ。ナムコからは源平にファイナル・ラップ！コナミの新作はマッド・シティ、さらにゴジラはでるわたけしはでるわ…。というわけで今回も楽しいぜっ！雨に濡れちゃだめだよっ！



ボーステック／9月発売予定／価格未定／1M＋256K＋64KSRAM B・バックアップ



STRATEGIC CONFRONTATION

大戦略

NEW SOFT STREET

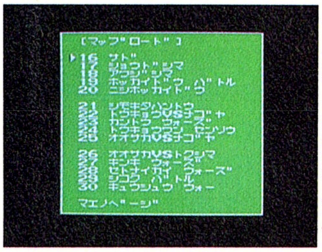
パソコン版が人気の「大戦略」がファミコンになって登場したぞ。今までに発売されたSLGはみんな時代劇(？)だったけど、この「大戦略」はバリバリの現代戦、F16(戦闘機)、レオパルドII(戦車)といった最新の兵器を駆使する本格的WAR SLGなのだ。

本格的ウォー・シミュレーションゲームなのだ

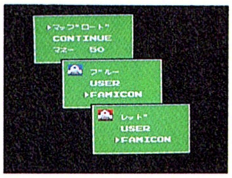
30種のマップ、君の戦場はどこだ?!

大戦略は純粋なウォー・シミュレーションゲーム。だから、戦闘のために必要なコマンドしかこのゲームには存在しない。プレイヤーは戦術(作戦)を立案し、戦闘で敵を撃破することに専念すればいいってわけなのだ。

ゲームの最終目的は敵首都の占領あるいは敵兵器(ユニット)の全てを破壊すること。戦場(マップ)は2～3時間で戦闘の終了するものから数10時間かかる大規模なものまで30種類が用意されているからプレイヤーはレベルに合わせて戦場を選ぶことが出来る。自分の戦場を決めればいよいよ戦闘開始だ。



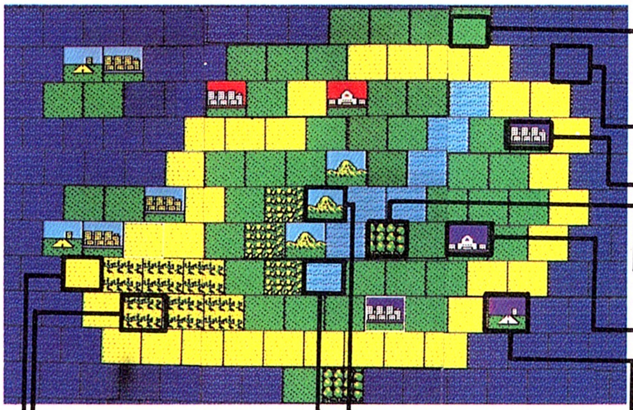
◀マップは全部で30種類。地形も難度もバラエティーに富んでいる。後半のマップは実在の地名も登場してなかなかリアル



▶マネーは一都市から得られる軍事予算、100まで設定可能。モードはウォッチ、1P、2Pを選択できる。B・バックアップでセーブ

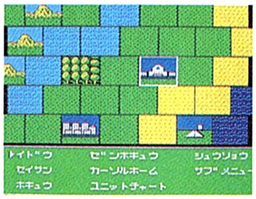
大戦略の戦場・ミニマップ編

大戦略のマップは様々な要素(地形、都市)から構成されている。君ならどう戦う?!

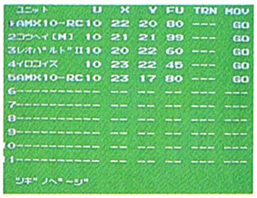


勝利の法則　経済力≒軍事力

大戦略では軍事予算(経済力)って要素が実に重要なのだ。もちろん、このゲームの醍醐味はプレイヤー自身が軍指令官となって戦術(作戦)を立案し、戦闘を指揮すること。ところが、戦闘に使用するユニット(兵器)を生産するためには軍事予算が必要になるのだ。軍事予算は支配する都市の数によって決まる。つまり、敵のユニットを破壊するのと同様に多くの都市を占領するってことが重要なのだ。



◀この画面からゲームスタート、まず必要なユニットを生産する。下に見えるのが基本コマンド。イドウ・セイサン・ホキュウが三大重要コマンドだ

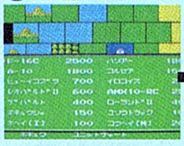


▶ユニットチャート画面。ユニットは最大32個まで生産できる。どんなユニットを何個生産するかは軍事予算とプレイヤーの判断によって決定される

大戦略のあそび方

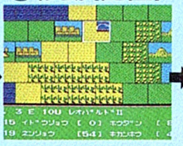
ユニットの生産→ユニットの移動・配置→戦闘→敵の都市・空港の占領…というのがゲームの基本的な流れだ。プレイヤーは戦況に応じて生産、補給、移動といったコマンドを選択していかなければならない。コントローラを持てば気分はもう司令官なのだ。

①生産



生産できる兵器は14種。価格も用途(性能)もそれぞれ違う。限られた予算の中で必要なものだけを生産する

②移動(配置)



レオパルドIIの移動距離は道路上なら8ヘックス。ユニットの配置はプレイヤーの腕の見せどころだ

③戦闘

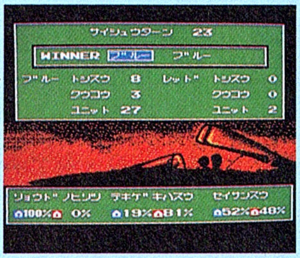


歩兵VS装甲者ではもちろん装甲車が有利。歴戦の強者となればEXPが上がり攻撃率、回避率が向上する

④占領



歩兵でしか占領は出来ない。敵首都の占領でゲーム終了。都市を占領することで軍事予算を増やせるのだ



▲めでたく勝利！　でも23ターンは…



任天堂／8月中旬／¥5500

FAMICOM WARS

ファミコンウォーズ



NEW SOFT STREET

名前が旧称『ファミ戦』から『ファミコンウォーズ』に変わり、発売日も秋の予定から一転して8月中旬へ…。目まぐるしく変わってばかり(？)のこのゲームだが、なかなかどうして中身は折り紙つきの超本格派。高品質のウォーシミュレーションゲームなのである。

不謹慎な言い方だけどなぜか愉快な戦争だ

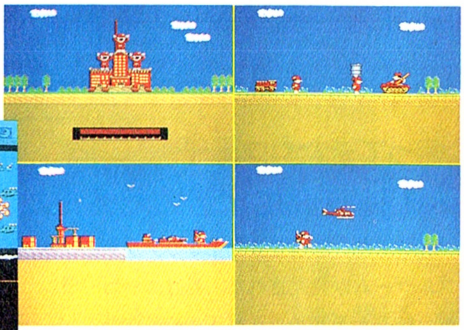
戦争？　難しいんでしょ？

そう。それは確かに敵を叩きつぶすまで戦います。頭も思いっきり使います。でも、どことなくコミカルでとてもわかりやすいのが、この『ファミコンウォーズ』の良いところなんだ。しかもゲームとしての奥行きもバッチリ。シミュレーションゲームは初めてという人にも自信をもっておすすめの夏の注目作だ。

▼今まで「難しい」と言われていたマップとか、コマンドとか、戦闘方法とかがスッキリまとまっている



見てるだけでルールがわかる



▲ゲームのあい間にコミカルなアニメシーンもある。単なる遊びじゃなくてルールの説明にもなってるんだ

地形と部隊の特性を考慮し…ま、ハイテク軍人将棋なわけネ

木を見て森を見ないと痛い目に合うこの怖さ！

『ファミコンウォーズ』の目的は敵の首都を占領するか、敵の部隊を全滅させるかのどちらかである。対コンピューター戦・2人プレイの選択もできる。

スタート時の条件はもちろん一緒。「どう戦うか？」の知恵比べに勝つ者がゲームの勝者だ。頼れる部隊をどう作るか？　その配置は？　この都市を占領するか？　それとももう少し辛抱するか？　悩めば悩むほどゲームが楽しくなってくる。いわゆる作戦ってやつを全部プレイヤーがたてるのだ。

下の表に挙げた各部隊(ユニット)が両軍の持ち駒。それぞれの長所・短所を考えて敵と対決だ。途中で都市を占領すれば軍としての収入も増えるので、ますます高価な部隊をたくさん持てたりする。敵の布陣、地形をよーく見て、キミも名指揮官になってみよう。



◀マップは全部で15種類。どこからでもプレイできる。始めはやさしいけれど……



◀スタート前にこんな設定ができるんだ。IQが100でも、けっこう強いし処理速度も早い

全兵器ユニット紹介

歩兵	安価でどこでも移動できる。占領に必要
戦闘工兵	ミサイルを装備。歩兵同様占領ができる
戦車A	値段が高いが陸の接近戦では最強である
戦車B	性能は標準的。量産してこそ価値あり!?
装甲輸送車	歩兵・戦闘工兵を1部隊輸送できる
自走砲A	射程が長い。遠くから敵に強力な砲撃を
自走砲B	自走砲Aの量産型。価格が安いのが魅力
対空ミサイル	空の敵を攻撃する最強の武器。長射程だ
高射砲	射程が短いので対空ミサイルの小型版だ
補給車	各部隊に弾薬と燃料を補給する移動車
戦闘機A	対航空機に強い戦闘機。爆撃機の天敵
戦闘機B	戦闘機Aの小型版。ヘリには超有効だ
爆撃機	空から地上への攻撃ができる。破壊力大
輸送ヘリ	海・山を越えて歩兵・戦闘工兵を運べる
戦艦	海上戦で最も強力。移動・破壊力とも大
揚陸艦	戦車・自走砲などの2部隊を運搬できる

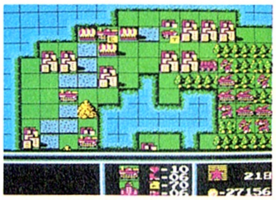
ゲームの基本はこの4つの行動だ



生産

◀まずは首都の近くで部隊をつくる。陸・海・空の3種あり

移動



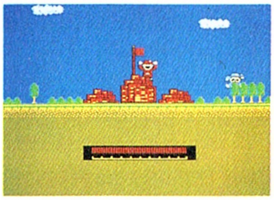
▶陣地を拡大。敵との駆け引きが大切になってくる



戦闘

◀戦っても損しないと思ったら、攻撃してみる

占領



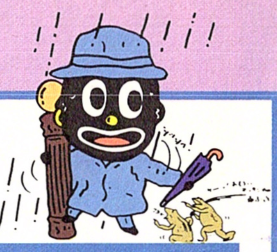
▶都市を占領で収入が増える。収入が増えれば生産も増える



／ハル研究所／8月16日発売／¥5600

EGGERLAND MEIKYU NO FUKKATSU

エッガーランド 迷宮の復活



最近イマイチパッとしないパズルゲームだけど、やっとこれっ、てのが登場する。"エッガーランド 迷宮の復活"だ！ 去年の2月に発売された同名のゲームのパート2にあたる。画面は地味だけど、面白さは抜群のこのゲーム、パズルファンにはオススメだ！

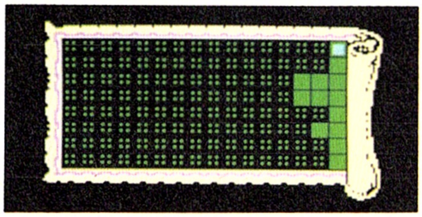
知る人ぞ知る隠れた名作、エッガーランド

帰ってきたロロ王子 今回も元気に大活躍だ！

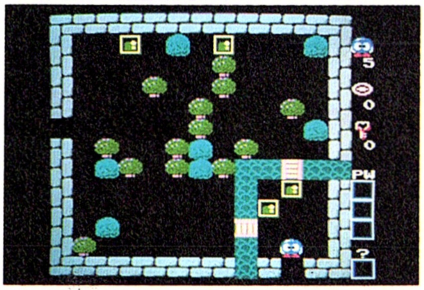
去年2月、ひっそりと1本のアクションパズルゲームが発売された。名はエッガーランド。知る人ぞ知る、Aパズルの名作だ。

そのエッガーランドが、新たな形となって帰ってきた。普通、パート2のゲームとなれば、ゲームシステムに変更があるもの。しかし、この"迷宮の復活"は前作とほとんど変わりない。プレイ方法も、全体の構成も！ ただ、前作に比べて若干、アクション性が強くなっているようだ。

詳しいプレイ方法は右の囲み内を見てもらうとして、Aパズルファンは要注目！ RPGやSLGもいいけど、コイツもいいぜっ！



▲これはマップ画面。どこかにあるマップを手に入れると、自分の現在位置を知らせるマップが見れるのだ



▲で、これがプレイ画面。クリア後だね

ハマッたら最後、ああ、やめられない……

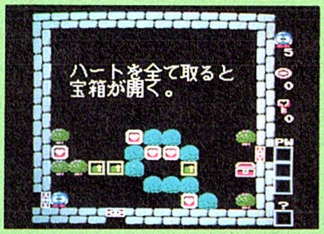
くせ者ぞろいの128＋33面

エッガーランドの舞台は各面がひとつの孤立したパズルでありながら、全体も大きなパズルになっている。上にあるマップのつながりは複雑で、完全な攻略ルートは決定できなくなっている。

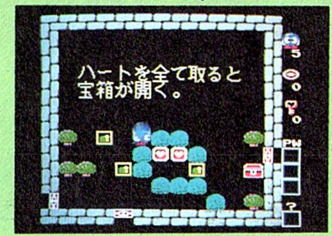
さて、じゃあどんな面があるのか、前半の特徴的な面をいくつか紹介しよう。純粋なパズルだったり、ほとんどアクション勝負だったり主人公、ロロ王子の行く手には難関がいっぱい。思う存分にハマりましょっ！

デモ画面に学ぶエッガーランドのプレイ方法なのだ！

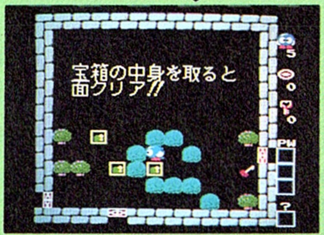
タイトル画面後のデモ画面では、プレイ方法のごく基本を教えてくれる。これを見ると簡単そうなんだけど……現実はそう甘くないのである。



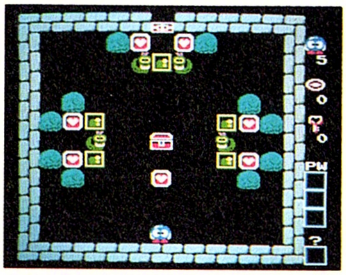
◀ハートフレーマーを集める。まずはそこから……



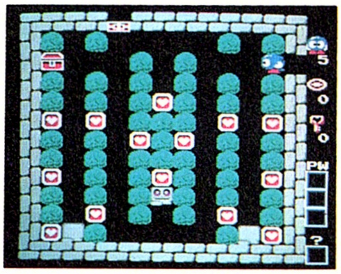
◀緑のエメラルドフレーマーを動かしてせっせと走る！



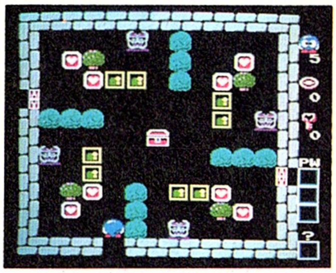
◀宝箱の中のカギを取った瞬間、敵は消えて扉が開く



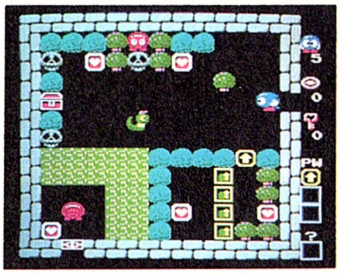
▲これがスタート面。ロロ王子の上にあるハートを取ると敵をタマゴに変えるエッガーショットが手に入る。これを使って敵を動かし、左右上のハートを集めて回ろう。まあ、あっという間にクリアできるでありましょう



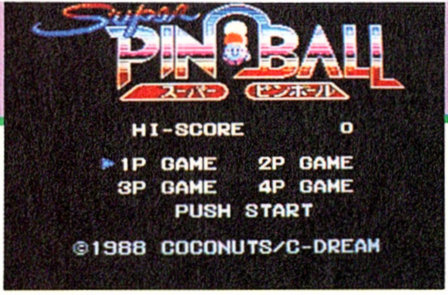
▲ぬりかべのような敵はロロ王子と左右、上下の軸が合うと歩くスピードを早めて迫ってくる。突き当たった時点で止まるので、うまくタイミングを見てハートを集めていかないと、閉じこめられるおそれがある



▲強敵、ドンメドーサ登場。ロロと左右、上下の軸が合うと、ロロの動きは止まってしまい、攻撃されてミスになる。メドーサ自身の動きは単調なので、その動きをじっくり見て、ハートを集めていこう。全方位要注意だ！



▲フィールド右のPOW下にある◯は、そこにクリアのポイントが隠されていることを現わす。フィールド内、右にある◯マークには要注目。ここでは何かすればいいんだけど、まずはハートを集めていこうぜ



/ココナッツジャパン/8月中旬発売予定/¥5800

SUPER PINBALL

スーパーピンボール



NEW SOFT STREET

最近のゲーセンにはピンボールなんてなくなっちまったけど、ムカシはコイツが主流だった。フリッパーを変幻自在に動かして、高得点を挙げれば鼻高だかだったもんだ。それが今やファミコンでその快感が味わえる——。

リアルな玉の動きに思わず大興奮！

メインステージは3画面

ゲームをやってまず最初に感じるのは、玉の動きがとってもリアルだってこと。フリッパーの操作感もメチャ実物に近いし、思わずコントローラをチルトしてみたりして……。

メインステージは3画面。上からルーレット、CAR、GASの順に並ぶ。サブ画面へと進めるのはルーレットステージだけなんだけどある条件を満たさないと、このステージには残念ながら行けないんだな。

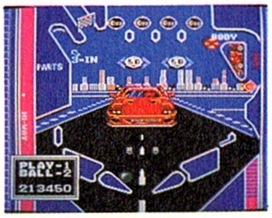
持ち玉は3つ。シューターで1個めをはじくと、玉はまずCARステージへと流れていくフリッパーをうまく操作して、条件を満たせば上のルーレットステージへ行ける。逆にミスって玉をこぼすと、GASステージへと下がっちゃう。ここまでくるともうアトがない。失敗したら玉を1個失い、全ての玉をなくしたらゲームオーバーってわけね。ただ、このステージからもルーレットステージに行けるし、CARステージにだって復帰できるんだ。

ルーレット



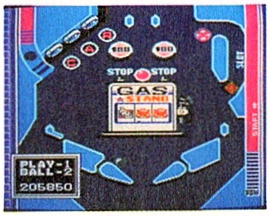
◀ロボットを3体倒せばサイドストッパーが作動。運良くルーレットの組み合わせが合えば、トップの扉が開いてサブ画面へ行けるぞ

CAR



◀トップの4つのランプをONにすればサイドストッパー作動。3-INのホールに3回入賞するとチェッカーが開いて上へ進めるよ

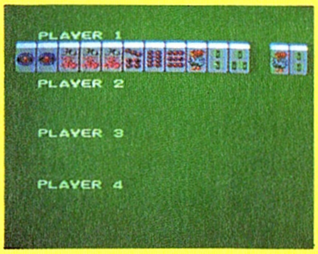
GAS



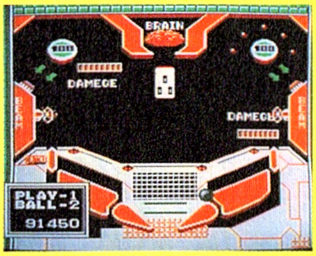
◀右の通路をボールが通り抜けるとスロットマシンが作動。組み合わせによって点数が上がったり、ルーレットステージに行けたり…

麻雀大ボーナスを狙え！

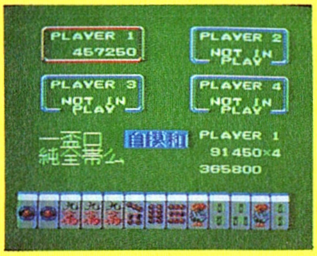
このピンボールには麻雀の楽しさも加味されてる。当たれば大ボーナスがもらえるぞ。



◀ゲームが始まる前に当たり牌を教えてくれる。覚えとこうね



◀やったァ〜、当ったりィ！というわけで画面が切り替わる



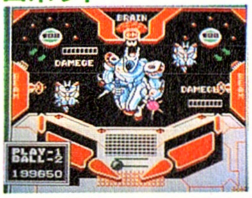
◀ホラホラ、こんなにたくさんボーナス点がもらえちゃうんだ

なんと、ピンボールに麻雀の要素が味付けされているんだ

サブは4画面あるぞ

ルーレットステージから上にのぼっていくと、ランダムに右の4つのサブ画面へと移れる。それぞれのステージには、様々な仕掛けがしてあって、それをクリアすると牌が出現するって寸法なんだ。で、そいつがゲームが始まる前に表示された当たり牌だったら、玉をソレに当てれば大ボーナスがもらえるわけだね。サブステージ間の移動は、ONって表示されたところへ玉を持っていけばOK。ただし、玉をこぼしちゃうと、GASへ逆もどりね。

ロボット



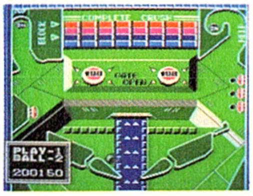
◀左右にあるボタンに玉を当ててビーム砲を発射、左右のダメージメーターをフルにする。と、中央のロボットが大爆発を起こして牌が出現するぞ

U・F・O



◀中央のUFOの母船から出てくる小形UFOを合計10機破壊すると牌が出現する。HELPの通路を通れば、サイドストッパーが作動ね

ブロックくずし



◀トップのすべてのブロックを破壊すると牌が出現する。UFOステージと同様にHELPの通路を通ると、左右のサイドストッパーが作動するよ

ブラックホール



◀画面中央のトップに大天体が現れ、ソレに玉を当てると牌が出現する。ブラックホールに近づくと、ボールの軌跡が変化しちゃうぞ

源平討魔伝

■ナムコ　■8月中旬発売
■価格未定　■カセット

期待の大目玉、『源平討魔伝』はボードゲームとコンピュータゲームの合体版だ。
1人から4人まで、ワイワイ楽しむタイプのゲームになっている。

つまりこうだ。プレイヤーは手元にボードと駒をおいて義経・頼朝打倒を目指す。ただし、駒の動きの指示はTVモニターのゲームの結果によって出されるのだ。つまりTV側のゲームは、双六のサイコロみたいなものなんだね。

画面は、一見してわかるRPG。コマンド方式による戦闘と、あの源平キャラのとり合わせが独特の雰囲気をかもし出している。

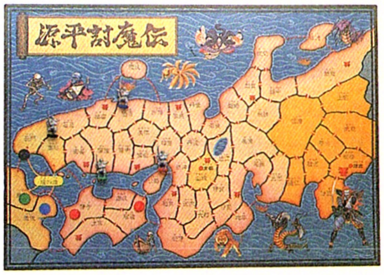
複数でプレイする場合、源氏側と平氏側に分かれてキャラクターを操作する方式もある。よーするに、普通のロールプレイングゲームの敵の方をコントロールできてしまうってわけなんだ。景清のあとを追いかけて、キャラクター同志が重なったら戦闘モードに切り換わる。そんな戦いを画面マップ上で行うのだ。

な、なんと源平討魔伝はボード(風)ゲームだった



各移動画面では、敵の攻撃を耐え忍び、源氏の手下の城主を見つけ、倒すのが大きな目的。もし倒せば、のちのちの鎌倉への道のりが有利になるってわけだ。

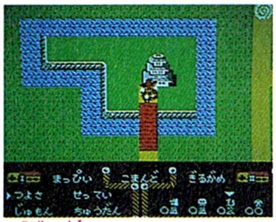
その土地での運勢を、おみくじで決めるなんていう風変わりなパラメーターもついていて、とにかく新しさ満載の『源平討魔伝』だ。







▲ガーン。これが源平討魔伝の全貌だ！ホント。マジで。左の商品パッケージを開くと、マップボードにフィギュアモデル(駒として使用)、それに三種の神器カードに呪文カードなどが入っている。それともちろん、カセットも入っているんだ。スタート地点は西の果ての豊後・豊前・長門・周防から。目指すは源氏の拠点、鎌倉だ。マップはタテ約35cm、ヨコ約50cm



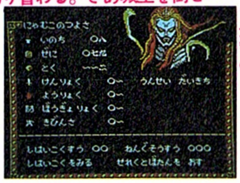
▲無事に城へとたどりついた。いざ城主と決戦の時、来たる!!



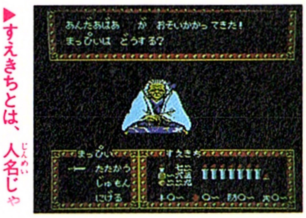
▲「いいえ」と答えれば戦闘モードへと切り替わる。さあ城主を倒せ



▶ろうそくが敵のHP。だらだらと戦う?



▶プレイヤーのパラメータ表示画面



▶すえきちとは、人名じゃなくて運勢のことなんだ

ファイナルラップ

■ナムコ　■8月上旬発売
■価格未定　■カセット

ゲームセンターで目立ちまくりの「ファイナルラップ」がファミコンになると……。

なんと画面は2分割。あくまでも〝競い合う走り〟にこだわる本格レースゲームになってくれた。

青いマシンは上の画面に、赤いマシンは下の画面に表示され、それぞれのドライバー(ちょっと後)の視点でサーキットは流れてゆく。抜きつ抜かれつのレース展開が、ダイレクトなヴィジュアルでせまってくるってわけだ。トーナメントモードでやれば2人ごとの交替で8人までエントリーして遊ぶこともできる。

画面2分割の「VS」レースゲームになったぞ



画面上段●各プレイヤーのラップタイム・車速・残り周回数・サーキットの全景を表示。
画面中段●青いマシンを表示。赤にやや遅れをとっているのがわかる。
画面下段●赤いマシンを表示。すでにチェックポイントを通過したためラップタイムを告げられた。



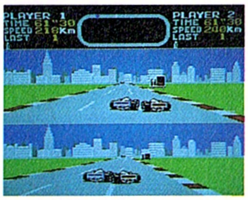
◀エンジン、ブレーキ・タイヤ・ニトロに能力値を振り分けられる



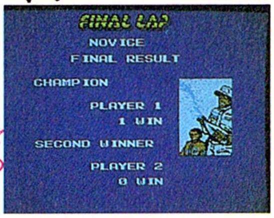
▶トーナメントでは、8つのサーキットを選べるんだよね



▲赤をわずかにリードしていた青マシン。コーナーをふくらみ過ぎてスピンを起こした模様!!



▲すごいデットヒート。ほとんど並んで走ってます。だから2つの画面はだいたい同じです。



◀優勝おめでとう。シャンパン振って騒ごうぜ。どことなく華やいだ雰囲気もこのゲームの特徴だ

マッド・シティ

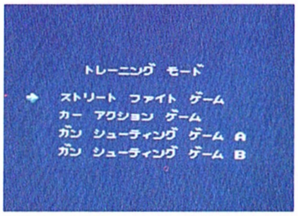
■コナミ　■8月下旬発売予定
■価格未定　■カセット

3種類のアクションゲームが楽しめるのだ

1本で3本分楽しめる、お得用ゲームがコナミから発表されたぞ。普通、アクションゲームっていうのはスクロールか3Dか、あるいは固定かって、ゲームの基本的な構成（画面構成）が決められているよね。ところが、このマッドシティーでは、ステージによって3種類のゲーム（構成）が使いわけられているんだ。3種類のゲームっていうのは、①横スクロールアクション、②3Dカーアクション、③3D横スクロール(?)シューティング。プレイヤーはベトナム戦の勇者、ビリー・ウェストとなって誘拐された恋人アナベル・ルーナを救い出さなければならない。全9ステージの難関を突破し、宿敵ゴードンに捕われたアナベルを救出するのだ。



◀モードはゲームA、B、トレーニング、サウンドセレクトの4種。サウンドセレクトも結構遊べるぞ



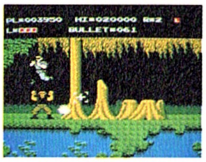
◀トレーニングモードには4種類のゲームが設定されている。準備運動がわりに軽く遊ぶのがよい



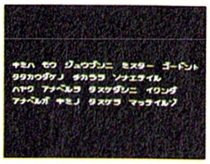
▲ストリートアクションゲームは横スクロール



▲ガンゲームはバリバリのシューティングだ



▲カーアクションゲームは3Dなのだ



▲トレーニングを済ませたら本編へLet's Go!!

PCエンジン

プロテニス ワールドコート

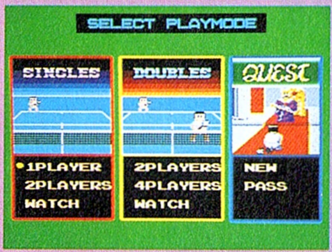
■ナムコ　8月下旬　■¥4900

『ワールドスタジアム』が『ファミスタ』のPC版なら、『ワールドコート』はさしずめ『ファミテニ』のPC版といったところか。

『ファミテニ』との違いは、なんといってもダブルスが可能になったこと。だからダブルスvsダブルスの4人プレイもできるのだ。そして驚きの〝クエストモード〟(後述)もある。



◀ワールドスタジアムとファミリーテニスを足して2で割ったようなタイトル画面だ



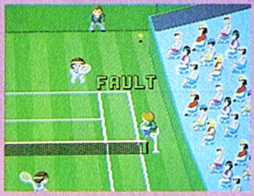
◀モードセレクト。〝4PLAYERS〟〝QUEST〟の文字がなぜか光って見える。豪快だ



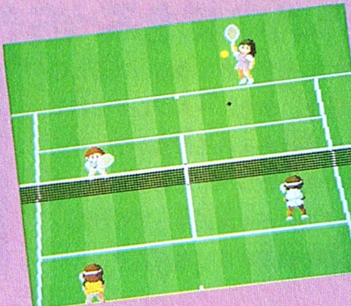
◀キャラクターは18人いる。〝えっちょん〟もいる。ウワサによれば〝ぶんぶん〟は少し弱くなってるんだって。〝ふくたろう〟は消滅したようだ



◀スコアボードが派手。大きくて見やすい。これなら老眼でも近眼でもどっからでもかかって来いってんだ。どうやら季節は夏のようです



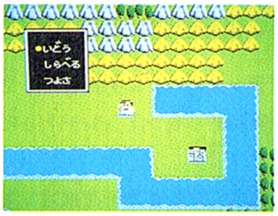
▶芝の手入れが完璧に行き届いている。観客も整然としていて、着ている服も上品だ。審判は黒服からブレザーに。上流階級のあなたにぴったり!



◀ヤッター!! やってるやってる。4人でテニスをやっている!!

クエスト＝テニスRPG

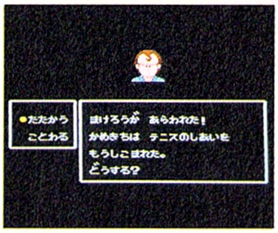
クエストモードとは、主人公を育て、悪のテニスの魔王を倒し、オハナハンに平和をもたらす本格テニスRPGモードのこと。ホントだってばあ。



◀オハナハンを旅する一人の勇者はテニスが得意。右下に街が見える。ね、どう見たってRPGでしょ。



◀お金を貯めれば、いい運動具が買えるぞ。背筋がぞくぞくするほどおもしれーや、こりゃ



◀「たたかう」を選ぶと戦闘モード、つまりテニスの1ゲームマッチをする。もちろん魔法は使えない

ゴジラ

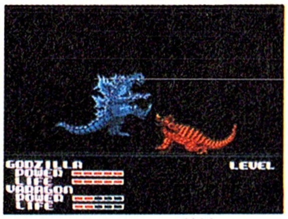
■東宝株式会社事業部　■未定
■￥5800　■カセット（2M）

地上最強の怪獣「ゴジラ」がファミコン界で大暴れ!!

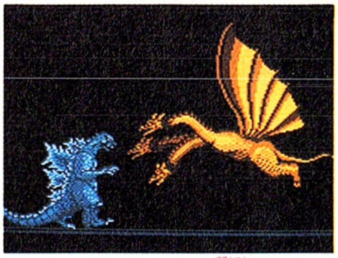
「ゴジラ」をコントロールして、敵怪獣と１対１の戦闘をくり広げるアクションゲームが登場だ。このゲーム、現在みんなのアイデアを募集中（Ｐ９）。ユーザーの意見を反映してどんなふうに仕上がるか、楽しみだね。



▲ゴジラの放射能攻撃だ。背中が光ってから放射能を吐くところは映画そっくり。実にリアル



▲ゴジラvsバラゴンの戦闘シーン。ゴジラはパンチ・キック・ジャンプもできるのだ



▲ゴジラvsキングギドラ。ＦＣのキャラとは思えないこのデカさ

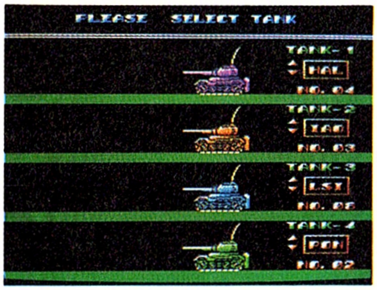
爆闘士パットンくん

■ソフトプロ　■７月下旬
■￥2980　■ディスク（両面）

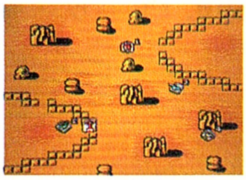
かわいいウォーシミュレーション。戦車が主役!!

『ブリーダー』以降、堅実なシミュレーションゲームづくりで定評のあるソフトプロの新作は『爆闘士パットンくん』だ。

このゲームは４人同時のプレイが可能。今までの１対１タイプじゃなく、サバイバルゲーム的多人数バトルが楽しめるんだ。ゲームが進むにつれてパワーアップしていく戦車と戦士を君が操作。戦争ゲームの新タイプ登場。



◀ＩＳ４の戦車が勢ぞろい。攻撃力・防御力をアップさせられるんだ



◀戦闘中のマップ画面。４台の戦車がそれぞれの作戦を立て行動している。マップ上のあるポイントを撃つと、パワーアップアイテムが出現することも……。バトルロイヤルみたいだなぁ

ザ・ブラックバスII

■ホット・ビィ　■10月上旬発売予定
■価格未定　■カセット

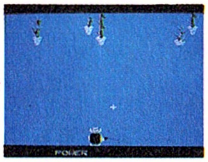
家の中で大公望。めざすは上位ランキング。

前作「ザ・ブラックバス」に引き続き、老若問わず人気がある釣りをシミュレートした「ザ・ブラックバスII」

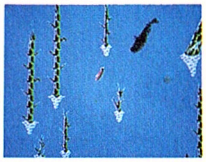
今回は画面の正面にプレイヤーを設定した縦スクロールで、実際の釣師と同じ視点で楽しめるゲームとなった。

釣る魚は、ブラックバス、ニジマス、イワナ、レイクトラウトの４種類。ルアーも赤系、銀系、青系の３種類があるのは、天候や時間によってバスの好む色が違ってくるという習性を忠実に再現したため。

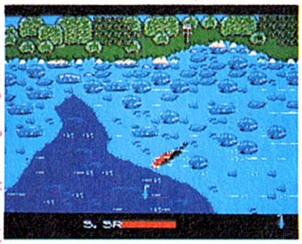
前作では釣り大会での優勝が目的だったが今回は複数の大会での総合ランキングを競うというランキングプレーになったのも進歩。



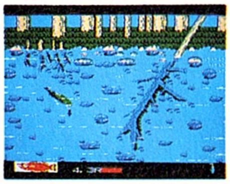
▶バスの潜んでいる木



▶ルアーで引いたバス



◀水面近くに出てきた魚。ようやく魚の種類が見わけられる深さだ。どうやらバスではなさそう。いわゆる外道だね



◀岸に近いポイント



◀岸に延びる深い湖底

F-1 HERO

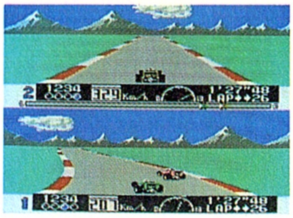
■バリエ　■10月発売
■価格未定　■カセット

君は世界の中嶋をぶっちぎれるか!!

Ｆ１レーサーの中嶋選手が登場するこのゲームを作ったのはＦＣ初登場の「バリエ」。

Ｆ１グランプリをモデルとした擬似３Ｄ画面で２人同時プレイができるから、友達との勝負も可能なんだ。また、一人プレイの時に戦うライバルも個性あふれる奴ばかり。ライバルを倒しながら上のレベルに上がっていくと最後に登場するのが中嶋選手ってわけだ。

さあ君も世界の強豪をぶっちぎれ!!



◀１Ｐ画面と２Ｐ画面の間に表示されているのが、それぞれの距離。お互いの車が接近すると相手の車もそれぞれの画面に出てくるっていうわけ

たけしの戦国風雲児

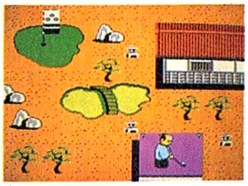
■タイトー　■10月発売予定
■¥5900(予価)　■カセット

ビートたけし作の新ゲームは、ボードゲーム風。4人同時プレイもできる戦国・国盗りすごろくゲームだ。

画面上のサイコロに従い全国を駆けるプレイヤーに、ハチャメチャなイベントが襲う。

たけしのゲーム、タイトー発第2弾!!

そして目指すはゴールってこと。そのシナリオは日本縦断・仕官・大名・統一・商人の5種類と豊富だ。気分しだいでいろんな遊びができる。これは絶対に笑えるゲーム!!



◀戦国ゴルフのプレー風景。たけしに勝てば国がもらえる



◀馬に乗って迫めて来るたけしを鉄砲で撃つ、"戦国インベーダ"



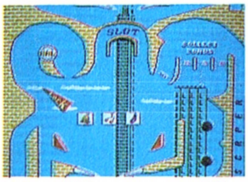
▲東のようなキャラがツボを振る。サイコロで出た目の数だけコマを進められるゲームなんだよ

ローラーボール

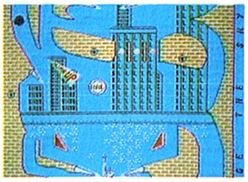
■ハル研究所　■10月20日発売予定
■¥5600(予価)　■カセット

縦が4画面分もあるピンボールゲームが発売される。得点は、4人分まで表示可能で、友達と得点を争うことができる。それに、2人同時にプレイもできるぞ。今年はハヤルゼ!

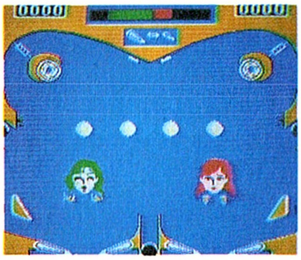
レトロなピンボールが、今年のハヤリ!?



▲この画面が、スタート地点になる。縦4画面の中にどんな仕掛けがあるかなぁ?



▲背景は摩天楼や自由の女神。見てるヒマない!なんて言わずにアメリカン感覚にひたろう!



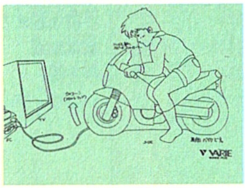
◀この画面がVS画面。ピンボールで友人と同時に対戦できるなんて、なかなか画期的なゲームなのだ

トップライダー

■バリエ　■12月発売予定
■未定　■カセット

空気でふくらませたバイクにまたがれば免許なしでもバイク野郎気分!というゲームが登場だ。画面のコースを見ながら車体を傾けて曲がったりウィリーしたり。本物のバイクレースが体感できるぞ

風船バイクで本物レーシングに迫る





◀公道のツーリングから、高度なテクニックを要する世界グランプリまで、風船バイクにのって走破しよう。目指すは、250cc、500ccの二冠だ。

JOY & MIKEの[ファミコン地獄耳] アフター夏休みのFC状況やいかに!?

おわぁ～っ!　き、気が狂いそうじゃ。まだ梅雨どきだっつーのにもうファミコン業界は秋から来年にかけての話題がとびかっておる。な、夏休みを返してくれぇ。

なんのなんの、ボクの夏休みはナムコのファイナルラップ、三国志・中原の覇者が待ちかまえてる。たんのしみさ。

……ま、うらやましいねぇ、単細胞のゲーム小僧は……。で、秋口の話題はってえと、新規参入メーカーの作品が続々。ナツメの東方見聞録、バリエのFIヒーローてなところが続々。ちょうど第一次ドラクエ熱まっただ中のころファミコンにメをつけたメーカーのゲームが、ちょうどそのころ世に出てくるというわけだ。

てことは、他にもいろんな業種のメーカーが新しいアイデアで、意外なゲームを出してくるかもしれないね。

そのとおり。以前のようにン10万本も売れなくてもいいから、ユニークで他のゲームとの差別化を明確に打ち出したような作品、てのがわんさか出そう。

ふ～ん、でさ、ファイナルファンタジー2や、ヘラクレスの栄光2なんてタイトルが年末あたりに出るじゃない。やっぱ年末はRPGかな?

ふむ、ボーステックのファンタジーも出るし、アスキーのウィザードリィIIなんかもそのころかもね。最近じゃ年に1度のドラクエ台風を避けるように、RPGの佳作が年末年始に集中しておるから、今年もきっとそうだろうねぇ。わたしとしては来年のダンジョンズ&ドラゴンズに期待、期待、期待!

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

6・7月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月17日	C	超惑星戦記メタファイト	サン電子	¥5300
6月20日	D	ファイヤーロック	ユース	¥3400
6月20日	C	1943	カプコン	¥5300
6月21日	D	リサの妖精伝説	コナミ	¥3500
6月24日	C	妖怪道中記	ナムコ	¥4900
6月27日	C	真田十勇士	コトブキシステム	¥5800
6月28日	C	究極ハリキリスタジアム	タイトー	¥5500
7月15日	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	¥5500
7月15日	C	じゃりン子チエ	コナミ	¥5800
7月15日	C	ベストプレープロ野球	アスキー	¥5800
7月19日	D	Mr. GOLD	東映動画	¥3400
7月22日	C	カイの冒険 ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ	¥3900
7月26日	C	レインボーアイランド	タイトー	¥5500
7月26日	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	¥5800
7月27日	C	めぞん一刻	ボーステック	¥5900(予)
7月29日	C	三国志・中原の覇者	ナムコ	¥6900(予)
7月29日	C	グレートタンク	SNK	¥5500
7月29日	C	飛龍の拳II・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	¥5500
7月30日	C	スーパーリアルベースボール'88	バップ	¥5500
7月上旬	C	スーパーブラックオニキス	ビー・ピー・エス	¥5900
7月下旬	D	ビッグチャレンジ柔道選手権	ジャレコ	¥3200
7月下旬	D	カラテチャンプ	データイースト	¥3300
7月下旬	C	カケフくんのジャンプ天国スピード地獄	ビック東海	¥5300
7月下旬	C	水戸黄門2・世界漫遊記	サン電子	¥5500
7月下旬	C	マニアックマンション	ジャレコ	¥5500
7月下旬	C	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ	¥5800
7月下旬	C	ヒットラーの復活	カプコン	未定
7月下旬	D	爆闘士パットンくん	ソフトプロ	¥2980
7月	C	不如帰	アイレム	¥6500(予)

8・9月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
8月10日	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	¥5900
8月12日	C	ファミコンウォーズ	任天堂	¥5500
8月16日	C	エッガーランド・迷宮の復活	ハル研究所	¥5600
8月上旬	D	ラジカルボンバー地雷くん	ジャレコ	¥3200
8月上旬	C	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	¥5600
8月上旬	C	ファイナルラップ	ナムコ	未定
8月上旬	C	太陽の神殿	東京書籍	¥5900
8月中旬	C	スーパーダイナミックスバドミントン	バップ	¥4900
8月中旬	C	源平討魔伝	ナムコ	未定
8月中旬	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800
8月下旬	C	闘将!!拉麺男	新正工業・バンダイ	¥5800
8月下旬	C	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト	¥5800
8月下旬	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	未定
8月下旬	C	マッドシティ	コナミ	未定
8月	C	ファミコン名人戦	SNK	¥5900
8月	C	イース	ビクター音楽産業	未定
9月16日	C	霊幻道士	ポニーキャニオン	¥5900
9月22日	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	CBS/SONY GROUP	¥5500
9月上旬	C	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
9月中旬	C	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	¥5500(予)
9月下旬	D	キック&ラン	タイトー	¥3300(予)
9月下旬	C	THE 8 EYES	セタ	¥5800
9月下旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5600
9月	D	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	¥3300(予)
9月	C	燃えろ!!プロバスケット	ジャレコ	未定
9月	C	大戦略	ボーステック	未定
9月	C	エイリアンシンドローム	サン電子	未定
9月	C	亀の恩返し	ハドソン	未定
9月	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
9月	C	坂本龍馬	東芝EMI	¥5900
9月	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
9月	D	シルヴィアーナ	パック・イン・ビデオ	¥3300

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ツインビー	書きかえ中	エキサイティングサッカー	書きかえ中	ワードナの森	7月12日	ムーンボールマジック
書きかえ中	ガンスモーク	書きかえ中	ヌーイーゼン	書きかえ中	仮面ライダーBLACK	7月19日	ドンキーコングJr.
書きかえ中	ファイアーバム	書きかえ中	3Dホットラリー	書きかえ中	風雲少林拳2	8月10日	谷川浩司の将棋指南II詰将棋
書きかえ中	ドルイド	書きかえ中	アスピック	書きかえ中	ぼくってウパ	8月19日	ファイヤーロック
書きかえ中	ドンキーコング	書きかえ中	ナゾラーランド第3号	6月28日	ファミコン探偵倶楽部(後編)	8月19日	リサの妖精伝説
書きかえ中	グーニーズ	書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(前編)	6月28日	ファイナルコマンド赤い要塞		
書きかえ中	レプリカート	書きかえ中	覇悪怒組	7月12日	亜空戦記ライジン		

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

10月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
10月21日	C	VIVA Las Vegas	CBS/SONY GROUP	¥5900
10月上旬	C	ザ・ブラックバス2	ホット・ビィ	未定
10月中旬	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5800
10月中旬	C	アメリカ大統領選挙	ヘクト	未定
10月中旬	C	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	未定
10月下旬	C	桃太郎電鉄	ハドソン	未定
10月下旬	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
10月	C	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800
10月	C	三国志	光栄	未定
10月	C	暗黒神話	東京書籍	未定
10月	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
10月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
10月	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	未定
10月	C	西村京太郎のブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
10月	C	ワールドグランプリ POLE TO FINISH	データイースト	未定
10月	C	F-1 HERO	バリエ	未定
10月	C	魁!! 男塾	バンダイ	未定
10月	D	じゃあまん探偵団魔隣組	バンダイ	¥3300(予)
10月	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900(予)
11月中旬	C	デイジャブ	コトブキシステム	未定
11月下旬	C	アキラ	タイトー	未定
11月下旬	C	サンダーバード	パックインビデオ	未定
11月	C	CASINO KID(仮称)	ソフエル	未定
11月	C	東方見聞録	ナツメ	未定
12月中旬	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	未定
12月	D	なんきんのアドベンチャーゲーム(仮称)	サン電子	未定
12月	C	帰ってきた軍人将棋なんやそれ	ソフエル	未定
12月	C	トップライダー	バリエ	未定
	C	明治維新	ユース	未定
	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
	C	ストライダー飛龍	カプコン	未定
	C	北斗の拳3(仮称)	東映動画	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	里見八犬伝	SNK	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	C	ファンタジー/ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	忍者龍剣伝	テクモ	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	C	ゴジラ	東宝	¥5800
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド(仮称)	学研	未定
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
	C	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
	C	エアーウルフ	九呉貿易	未定
	C	ガーフィールドの1週間(仮称)	トーワチキ	未定
	C	シャーロックホームズ3	トーワチキ	未定
	C	ファイナルファルタジー2	スクウエア	未定
	C	松本亨の株式必勝学2(仮称)	イマジニア	未定
	C	ZOID2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月24日	パワーリーグ	ハドソン	¥4900
7月8日	戦国麻雀(仮)	ハドソン	¥4900
7月15日	ギャラガ'88	ナムコ	¥4900
7月下旬	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900(予)
8月中旬	魔神英雄伝ワタル(仮)	ハドソン	未定
8月下旬	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥4900(予)
8月下旬	プロテニスワールドコート	ナムコ	¥4900(予)
9月上旬	定吉七番(仮)	ハドソン	未定
9月下旬	ワードナの森	NECアベニュー	¥4900(予)
10月下旬	スペースハリアー	NECアベニュー	未定
10月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
10月	ゲートボール(仮)	ハドソン	未定)
10月	ガイアの紋章	NCS	未定
12月	YAKSA神武伝承	ビッグクラブ	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	魔境伝説	ビクター音産	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月2日	スーパーレーシング	セガ	¥5500
7月2日	SHINOBI	セガ	¥5500
7月30日	サンダーブレード	セガ	¥5500
7月30日	め組レスキュー	セガ	¥5500
7月31日	ファイナル・バブルボブル	セガ	¥5500
8月中旬	魔王ゴルベリアス	セガ	¥5500
8月下旬	スポーツ・パット・サッカー	セガ	¥5500
9月中旬	R-TYPE	セガ	¥5800(予)
9月中旬	熱球!!甲子園	セガ	¥5500
9月下旬	孔雀王	セガ	¥5800(予)
9月	イース	セガ	¥5800(予)

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●新メーカー〝バリエ〟から秋～年末にかけて2本のソフトの発売が決定。「F-1 HERO」と「トップライダー」の2タイトルで、F-1とバイクの違いはあるものの共に3Dタイプのドライブゲーム。「F-1」では中島悟に挑戦できるし、「トップ」では付属の風船バイクにまたがって体感プレイが楽しめる。詳しくは今号のニューソフトストリートで。

●続いて新メーカー情報。こちらは〝ナツメ〟。11月にAVG「東方見聞録」の発売が決定。次号で画面を紹介できそうです。

●ヘクトから発表された「アメリカ大統領選挙」はタイトル通り大統領選にテーマを取ったシミュレーションゲーム。大統領選の複雑なシステムがリアルにシミュレートされるはずだ。

●バンダイから「ウルトラマン倶楽部」「風雲たけし城2」「じゃあまん探偵団魔隣組」「魁!! 男塾」がどどっと発表されました。

●デービーソフトは「今夜も朝までパワフル麻雀」をファミコン化の予定。パソコン版では、ちょっとエッチなモードもあったけどファミコンではどーなるんだろうか?

●アスキーから「ウィザードリィII」が登場します。(詳細はP77を参照)

●タイトーの「アキラ」はアドベンチャーゲームになるとのこと。

●カプコンでは「ストライダー飛龍」というアクションゲームが開発されてます。

CALENDAR 6/17~7/1

日	内容
6 17(金)	ファミコン必勝本Vol.13発売 Ⓒ超惑星戦記メタファイト（サン電子）発売
18(土)	
19(日)	
20(月)	Ⓓファイヤーロック（ユース）発売 Ⓒ1943（カプコン）発売
21(火)	Ⓓリサの妖精伝説（コナミ）発売
22(水)	
23(木)	
24(金)	Ⓒ妖怪道中記（ナムコ）発売
25(土)	
26(日)	
27(月)	Ⓒ真田十勇士（コトブキシステム）発売
28(火)	Ⓒ究極ハリキリスタジアム（タイトー）発売
29(水)	
30(木)	
7 1(金)	ファミコン必勝本Vol.14発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

今回まず注目してほしいのは、ほしいソフトで堂々1位の「究極ハリキリスタジアム」が28日に発売されるぞ。また爽快シューティングの「1943」。今号、特集で紹介した「メタファイト」。RPGファンの君には「真田十勇士」は、いかがかな。発売されるソフトが多くて、迷ってる君。必本を読むべし。



次号は、期待の戦略SLG、「大戦略」と、「ファミコンウォーズ」の徹底比較研究だ。「野球ゲーム特集」も好評につき再登場。「拉麵男」や「ドラゴンボール」、「じゃりン子チエ」もキミを待ってるぞ。PCエンジンクラブもますます快調!! 梅雨のジメジメ気分をふき飛ばす元気いっぱい、次号の発売日は…

7/1 金曜日発売 オールカラー

●定価250円●

編集後記

次号「友の会」で正式発表しますが、秋にウィザードリィ・コミック版を全3巻でだします！現在、ようやくプロットがまとまりつつあるところです。「灰と青春」とはまったく違う展開になるかな。お楽しみに！ (井)

とうとう梅雨に入ってしまった。なぜか、この季節になると体調が悪くなる。最近、ゲームが面白くないのも、このジメジメと湿った空気のせいに違いない。困ったものである。だから、私は梅雨が嫌いなのである。(ハルク)

この前、CB成沢氏とベニー松山氏とで、響あきら氏のアメリカ留学壮行会をやりました。なんだかんだ言ってアメリカで勉強するのってけっこうためになるらしい。アメリカでも頑張ってね。あー韓国行きたい。 (ヒラ坊)

最近、家に帰ってからの楽しみはワープロで友達に手紙を書くこと。文字はもちろん、イラストのバリエーションもけっこうあるのでオリジナル絵ハガキを作ったりして、喜んでいます。 (マッキー)

ファミコン必勝本 7月1日号 Vol.13

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ
バナナローブスタジオ　北園政司　辻事務所　成沢大輔
響あきら　藤森英明　ベニー松山　木村茂　越智義久
古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室
品川るみ　保坂靖一　高城正顕　捧綾
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年7月1日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麴町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社
Ⓒ JICC出版局　1988
雑誌コード　27801－7／1
Printed in Japan



水底から徐々に浮かび上がる黒い魚影。人と魚の手に汗にぎるフィッシングファイト。そんな夢の格闘を現実とした、まさに本格派シミュレーション。それが「ザ・ブラックバスⅡ」だ。幻の前作より完全バージョンアップ! 芦ノ湖をサイドスキャンソナー(潜水艦探知の応用技術)で調査したデータを生かして、よりリアルな釣りが楽しめる。さらにシミュレーションを超えた、縦スクロールによる立体的水中ファイト。それに前作以上に賢くナマイキになったバスは、ジャンプしたり、水中の木の根に逃げこんだりとはっきりいってテゴワクなった。おもう存分楽しんで、君も明日のプロフィッシャーマンを目指せ!

価格未定　ザ・ブラックバスⅡ
THE BLACK BASSⅡ
1メガROMファミコン用ゲームカセット

つりシュミレーション シリーズ第2弾 ザ・ブラックバスⅡ

THE BLACK BASS Ⅱ

株式会社ホット・ビィ　〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル内　ホット・ビィ ファミコンニュース 03-368-2080



昭和63年7月1日発行 第3巻第13号（通巻50号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
定価250円

雑誌 27801-7/1 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan